零售价 12元
邮发代号：48-113
每月5日发行
2015 1月
Vol.207
国际标准刊号:ISSN-1008-2352 国内统一刊号:CN45-1239/TP

2014Gstar韩国国际游戏展

Personal Computer Game Guide

电脑乐园 游戏攻略

强打攻略

这是我的战争

战争原罪：最具思想深度之作

新作预告

生化危机HD

侠盗猎车手5

消逝的光芒

黑道圣徒：杀出地狱

龙门虎将

古剑奇谭OL

疾风之刃

危机2015

英雄联盟专区

复仇之矛——卡莉丝塔

我们的憎恨……在冰冷地燃烧着

第一现场

亚太OTT峰会动视云分论坛专场

格来云游戏——引领新的游戏潮流

DRAGON AGE INQUISITION

馬上找到
最好玩的手游

电脑乐园

APP GAME INFORMATION

APP评测

狐狸苹果助手

www.huli.cn

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

主管单位：广西出版传媒集团有限公司
主办单位：广西金海湾电子音像出版社有限公司
出版：广西金海湾电子音像出版社有限公司
编辑：《电脑乐园》杂志编辑部
社长：施伟文
总编辑：滕耀胜
主编辑：熊韬
执行主编：韦松林
责任编辑：莫静　杨勇
文字编辑：陈奇 梁利庆 廖晟玮
美术编辑：欧阳瑛
杂志发行：顾惠宏
广告发行：刘莺
国际标准刊号：ISSN 1008-2352
国内统一刊号：CN45-1239/TP
地址：广西南宁市鲤湾路 8 号
电话：（0771）5879176
邮编：530022
上海工作室：（021）54500282
邮购查询：（021）64850690
广告专线：（021）64856122 转 180
印刷制作：常熟市双乐彩印包装有限公司
发行价格：每本 12 元
邮购地址：上海市闵行区桂平路 470 号 14 幢 2 楼
邮编：200233

◄ 声 明 ►

凡被本刊录用及支付稿费的稿件，均视为作者同意以下条款：

1. 本刊作者图文责任自负。对于作者侵犯他人版权或者其他权利的文字、图片、稿件，广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑部不承担任何连带责任。

2. 稿件自发稿之日起，其专有出版权（杂志原本、选编本出版权）归广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有，杂志有权利以任何形式使用、编辑、修改该作品，无需另行征求作者同意，也无需再支付额外的稿费。

3. 本刊版权属广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有。未经许可，不得以任何方式做全部或局部之翻印、仿制，著作权法另有规定的除外。

CONTENTS

游戏攻略 目录

01 网游风云榜

03 游戏新闻

04 新作预告
生化危机 HD
侠盗猎车手 5
消逝的光芒
黑道圣徒：杀出地狱
龙门虎将
古剑奇谭 ol
疾风之刃
危机 2015

18 极速体验
永不孤单
这是我的战争

22 专题企划
2014Gstar 韩国国际游戏展
Global Game Exhibition

30 强打攻略
这是我的战争
战争原罪：最具思想深度之作

32 新游小编评

34 英雄联盟专区
复仇之矛——卡莉丝塔
我们的憎恨……在冰冷地燃烧着

38 第一现场
亚太 OTT 峰会动视云分论坛专场
格来云游戏——引领新的游戏潮流
心动腾讯《仙侠道》手游联合发布会：有梦想，就是任性

电攻游戏风云榜

网游平台（12月中旬至1月中旬）热门网游测试表

网游十大排行榜

游戏名称	游戏评分
激战 2	CGWR: 9.18 分
灵魂回响	CGWR: 8.56 分
射雕 ZERO	CGWR: 8.41 分
倩女幽魂 2	CGWR: 8.17 分
神雕侠侣	CGWR: 8.15 分
英雄三国	CGWR: 8.01 分
神之浩劫	CGWR: 7.90 分
第三把剑	CGWR: 7.85 分
斗仙	CGWR: 7.78 分
圣斗士星矢	CGWR: 7.77 分

CGWR SINA

单机游戏月度十大热度榜

游戏名称	游戏热度
丧尸围城 3	9.2
NBA2K15	9.2
中土世界	9.0
FIFA 15	8.8
伊森卡特的消失	8.8
崛起 3：泰坦之王	8.5
废土 2	8.4
模拟人生 4	8.0
要塞：十字军东征 2	7.9
圣铠传说	7.8

●编：公羊　●美：grass

苹果开始正式批量生产 Apple Watch

12 月 13 日，据外国媒体报道，纽约券商罗森布拉特证券有限公司(Rosenblatt Securities Inc）周五表示，苹果正在加强推进智能手表 Apple Watch 的力度，从 12 月中下旬开始批量生产 Apple Watch。

高铁动车装上了“中国脑”

2014 年 11 月 25 日，北国冰城哈尔滨。一列 CRH5A 型动车组开始进入“5000 公里正线试验”的最后阶段。对于中国北车长客股份公司来说，这一天非同寻常。因为这列动车装载的牵引电传动系统和网络控制系统，为纯中国血统，也是中国首列。历经七年的探索，中国第一代高铁人开发出了中国第一批“高铁之心”和“高铁之脑”。在看得见的器件上，实现了中国设计、中国制造和中国材料；在看不见的控制软件中，则奔腾着中国语言、中国逻辑和中国思维。

微软开始接受比特币 仅限美国用户购买数字内容

12 月 12 日消息，比特币的身价最近得到显著提升了，因为微软现已开始在其商店接受用户利用比特币来购买数字内容。据悉，身处美国的微软用户可以利用比特币在 Windows、Windows Phone、Xbox Games、Xbox Music 和 Xbox Video 商店购买应用、游戏、音乐和视频。据称，为了支持比特币支付，微软已经与 BitPay 达成了合作交易。

印媒：印度空军称出于安全考虑 禁用中国小米手机

中国小米手机进入印度市场还不到 4 个月，销量已突破 50 万台。正考虑在印度设厂的“小米”近日却受到印度空军的警告。据《今日印度》等多家印度媒体报道，出于信息安全考虑，印度空军已禁止其军中成员及家属使用该品牌手机。

盛大游戏遭起诉 被指转嫁欠款

据 12 月 10 日 DoNews 游戏记者罗西报道，一家名为 Kilometre Capital 的顾问公司，在香港最高法院，向正在推进私有化进程的盛大游戏提起诉讼，称被告拖欠高达 4490 万美元的顾问费用，并称其原股东陈天桥准备将此项欠款转嫁给新股东。

Claim Nature:
A. Mixed claim
B. Services rendered or work done and material supplied

HCA 2009/2014

IN THE HIGH COURT OF THE
HONG KONG SPECIAL ADMINISTRATIVE REGION
COURT OF FIRST INSTANCE
ACTION NO. 2009 OF 2014

BETWEEN

KILOMETRE CAPITAL MANAGEMENT CAYMAN　Plaintiff

– and –

SHANDA GAMES LIMITED　Defendant

WRIT OF SUMMONS

擅播未公映电影 腾讯判赔 12 万元

电影《美姐》尚未公映，便在豆瓣网、腾讯网上传播，享有该部电影著作权的北京缘起文化发展有限公司（以下简称缘起公司）将两家网站所属的北京豆网科技有限公司（简称豆网公司）、深圳市腾讯计算机系统有限公司（以下简称腾讯公司）诉至法院索赔。朝阳法院一审判决腾讯公司赔偿缘起公司 12.25 万元。豆网公司作为网络服务提供者未直接播放电影，不构成侵权。

陌陌正式登陆纳斯达克 融资金额约2.16亿美元

12月11日，基于地理位置的陌生人移动社交工具——陌陌正式在纳斯达克挂牌上市，股票代码为“MOMO”，发行价为13.5美元。此次IPO最高公开发行1600万股美国存托股(ADS)，以发行价13.5美元计算，此次陌陌上市融资金额为2.16亿美元。

北京成美国“黑色星期五”海淘第二大地区

国内消费者的美国“黑色星期五”电商消费战果出炉。支付宝方面发布数据称，“黑色星期五”期间，用户通过支付宝的跨境消费额同比增长2倍，在一些美国网购平台，中国用户的采购订单量甚至比平日大涨100倍。其中，北京地区消费者的消费额占比11.8%，成为国内第二大消费区域。

Facebook停用微软必应 不再展示网页搜索项

12月13日，据《路透社》报道，Facebook“悄悄”剔除了在其社交网站中包含微软必应的搜索结果。Facebook剔除必应搜索正值Facebook对自家搜索服务进行改版之际，该公司本周一增加了一款工具，允许用户迅速找到好友之前在Facebook上发布的评论和其他信息。此举已经得到Facebook的证实。

Xbox One 11月在美销量达120万台 创单月纪录

12月13日，微软表示，据市场研究公司NPD发布的统计数据显示，公司的Xbox One游戏机11月在美国的销量达到120万台，创下单月最高销量纪录。微软还说，Xbox One游戏机11月在英国也是销量最高的游戏机。

苹果日本停售无锁版iPhone6

苹果日本官网的信息显示，iPhone 6及iPhone 6P的无锁版昨日在日本悄然停售，包括苹果日本在线商店及实体店在内都将暂停销售。截至发稿，苹果对这一情况尚未发表声明及做出解释。

全球最大BT网站海盗湾下线 瑞典警方已查封其服务器

12月10日，据《路透社》报道，瑞典文件共享网站海盗湾（The Pirate Bay）日前遭遇下线。下线当天早间，瑞典警方以侵权为由搜查了海盗湾位于斯德哥尔摩的一处服务器机房，并查封了多台服务器和计算机。周二早间，瑞典警方搜查了海盗湾的一处服务器机房，并查封了多台服务器和计算机，而查封的理由是侵权。早前，曾有媒体报道，几大好莱坞电影公司已经获得了法院禁令，将要强制关闭海盗湾（The Pirate Bay）。

侠盗猎车手5

●编：阿庆　●美：grass

游戏类型	GTA	制作公司	Rockstar Games
发售日期	2015-1-27（暂定）	游戏平台	PC/Xbox One/PS4

更精致的画面

杂技表演

说到Rockstar Games游戏公司旗下的《侠盗猎车手》系列，大家必定不会陌生。《侠盗猎车手5》采用了Rockstar Games游戏公司独家研发的雷霆（Rage）引擎，剧情发生在以美国洛杉矶及其周边地区为原型的城市洛圣都，原先于2013年9月17日登陆PS3和Xbox 360平台，已经在全球范围内卖出了3400万套，成为了2013年的游戏销量冠军。2014年9月12日，Rockstar Games游戏公司正式宣布本作的次时代版将于同年11月18日登陆PS4，Xbox One平台，而PC版本将于2015年1月27日发售。

次世代主机版的《侠盗猎车手5》已经正式开售，画面提升到了1080P，车辆、建筑贴图也更精致，整个开放世界可谓相当壮丽。游戏还新加入了20种不同的野生动物，更多新武器、车辆、任务，交通更繁忙，车损和天气效果更逼真，植被也被重制了。不仅如此，游戏中还加入了第一人称视角，超强带入感使每一件事情都像是在“亲历亲为”，目前国外玩家就总结出了利用第一人称视角可做的十大趣事，包含高空跳伞、射击、开车撞人、变鸽子等。

战斗机也有第一人称视角哦

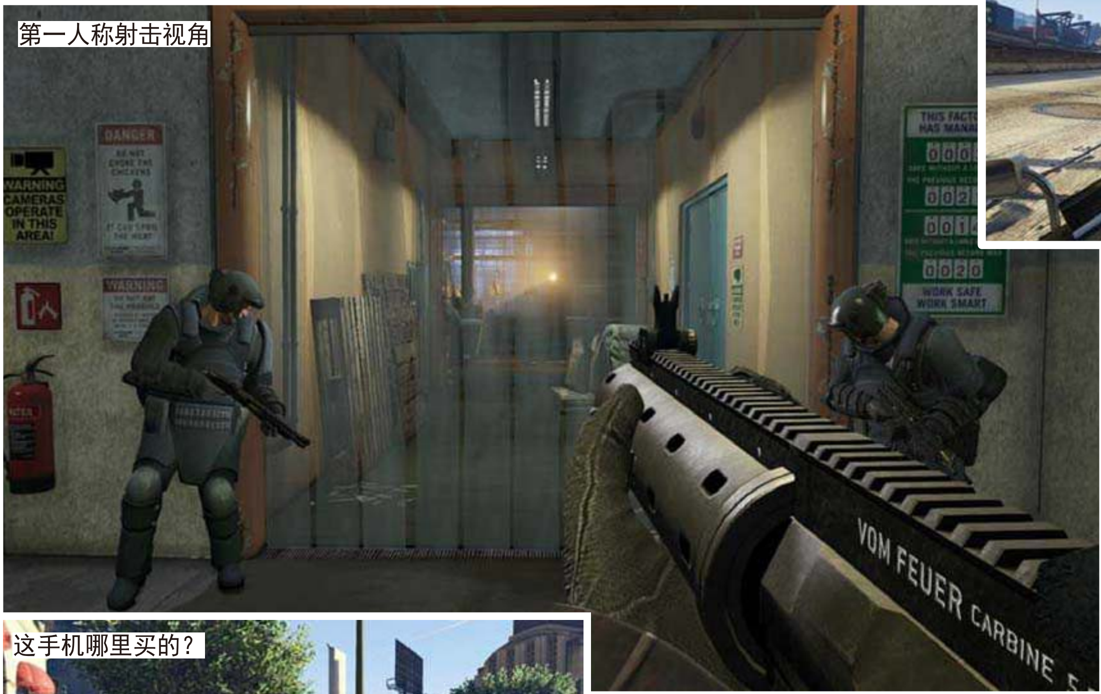
美丽的夕阳

据悉，第一人称模式将有辅助瞄准、自由瞄准和半辅助瞄准设置，玩家也可以在第一人称与第三人称之间切换，或者在瞄准及驾驶视角下的第三人称与第一人称之间切换。总而言之，游戏会有丰富的第一人称设置选项。

游戏动画总监Rob Nelson对媒体表示：“我们对第一人称视角一直都很感兴趣，但一直没去制作。因为我们都在抓紧制作游戏，第三人称的视角已经够我们忙的了，而且在旧世代主机上还不能足以加入那么多内容，如今次时代平台提供了很好的机会。原先在旧世代的动画设计上我们用足了内存容量，在这基础上我们还要继续奋战，更进一步，从音效、画风和地图上一点一点地为动画挪用内存。现在新的平台终于能让我们如愿了。”

逃脱警察追捕

第一人称载具视角



第一人称射击视角

《侠盗猎车手5》将在PS4和Xbox One主机上达到1080P及30FPS水准，而PC版本将会支持4K分辨率。虽说各大游戏网站上都写着1月27日发售，但小编查询了Steam平台上的《侠盗猎车手5》页面，并没有具体日期，只写了“Early 2015”，配置要求也未公布，但绝对不会低。希望真的能在1月27日发售吧。

这手机哪里买的？

体验不一样的GTA

新加入了不少车辆

生化危机HD

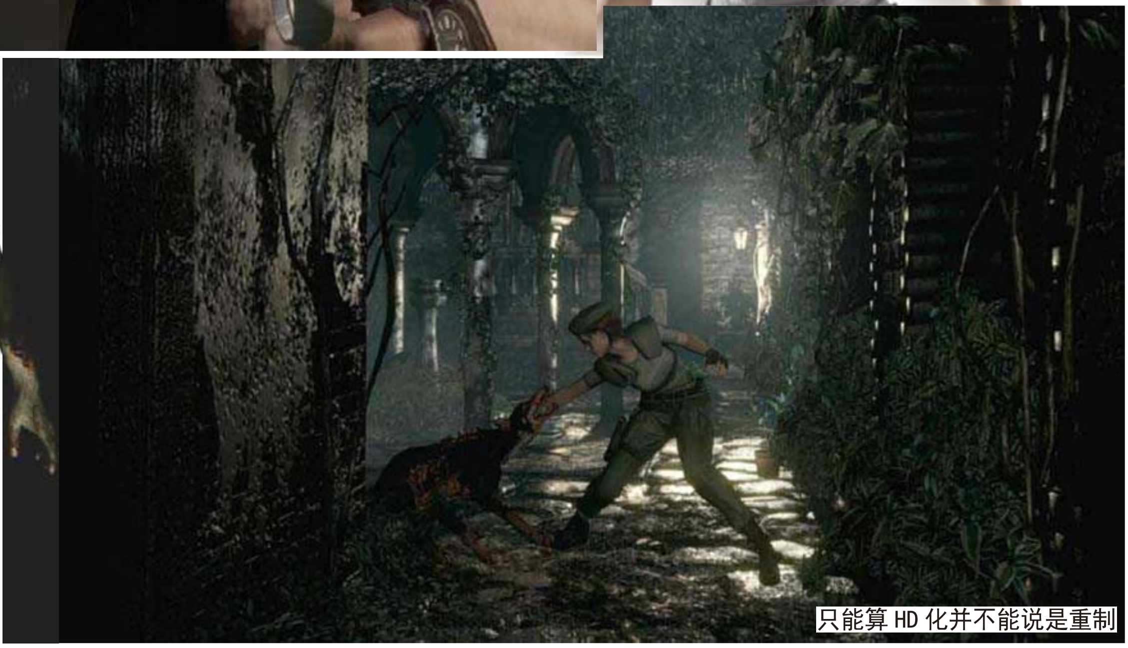
游戏类型	AVG	制作公司	Capcom
发售日期	2015-1-20	游戏平台	全平台

●编：阿庆　●美：grass

在《生化危机》发售前，几乎没有人会预料到一个崭新的“恐怖时代”的来临。在当时Famitsu的新作期待榜前五十名内甚至都没有它的身影。因此1996年3月22日《生化危机》发售时，史上最强黑马诞生了！

《生化危机》最终以全球574万份的销量让玩家们一片哗然，这意外的成绩已经超越了Capcom和制作人三上真司的想象力。在当时，由于2D街机游戏的没落，Capcom的一大批经典街机大作无一例外的遭受到了冷落，王牌系列《街头霸王》也风光不再。此后游戏界正接受着3D时代的洗礼，正当不少游戏厂商苦苦思考如何运用在当时来说还不成熟的PS主机的3D机能时，三上真司巧妙地将2D背景与3D人物相结合，既避免了技术原因带来的画面粗糙的问题，同时也给玩家带来了类似于纯3D游戏的操作感，使玩家眼前一亮。于是，这一款从未被人重视的原创游戏，因其卓越的品质而被玩家所认同。

大家还记得游戏剧情吗？


只能算HD化并不能说是重制

游戏优化了视角和操作

模型质量提升明显

Capcom炒的一手好冷饭

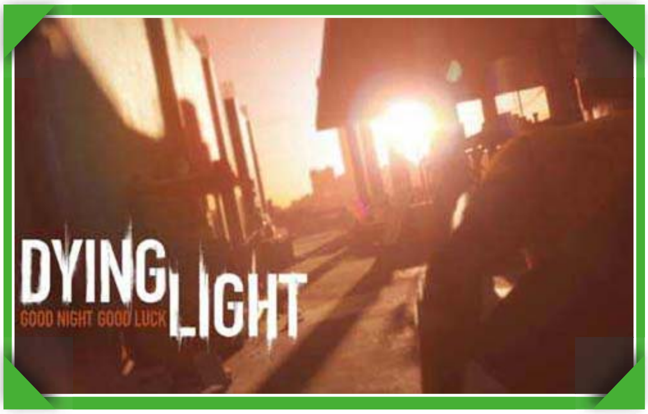
《生化危机》的诞生让Capcom再度以一流厂商的高姿态展现在世人面前，该作的诞生不仅为Capcom带来了荣誉和实际利益，也宣告着“恐怖时代”的到来，“生存恐怖”类游戏也成为了冒险游戏的一大分支而开始广为流传。

作为一款重置经典游戏作品，Capcom将《生化危机》搬到PC平台上（炒冷饭）并不足为奇，《生化危机HD》并非只是单一的画面重置，其更多改善之处在于游戏机能，比如增加了闪光爆裂、穿体映射以及血浆崩射等效果。在游戏内容上还更新了许多新内容，包括新的丧尸、新关卡等。在操作手感上也得到了改进，增加了多视角查看。

恐惧再临

HD版（左）与原版对比

《生化危机HD》已于2014年11月27日登陆PS3、PS4、Xbox 360、Xbox One平台，而PC版则要等到2015年1月20日（暂定）发售。另外，本作的剧情对比初代没有改动，只是增加了新内容，但画面却有了大幅度提升，PC与次世代主机支持1080P分辨率，Xbox360与PS3为720P。不过游戏在主机平台均为30帧，但在PC上则是60帧，Capcom还算有点良心。



游戏类型	FPS	制作公司	Techland
发售日期	2015-1-27	游戏平台	PC/Xbox One/PS4

消逝的光芒

●编：阿庆　●美：grass

《消逝的光芒》是一款第一人称射击游戏，集合了跑酷、生存等要素，游戏背景设定在一个巨大的开放世界，这里有着异样的昼夜周期变化。游戏的剧情内容非常简单，讲述了主人公困在一个被丧尸包围的城市，你必须逃离它们的魔爪，不过和这些丧尸刚正面似乎不是什么明智的选择，因为这些丧尸就像《行尸走肉》里一样密密麻麻，所以逃到屋顶或不断地奔跑才是最佳的选择。当然你也不要奢求有什么美国队长之类的超级英雄来救你，你必须使用自己的一切力量活下去，直到次日清晨的第一缕阳光到来。

爬杆技能满级

不知道夜里的僵尸会不会变强

《消逝的光芒》近日发布的游戏预告片，可以看到主角在城市中快速奔跑，而成群结队的僵尸则给人带来一种《行尸走肉》或是《丧尸围城》的即视感。当然，这款第一人称射击游戏结合许多新潮的跑酷元素，不仅速度感十足，射杀尸群也爽快无比，大家可以去看看。

僵尸还会翻铁丝网了

你是锤神吗

游戏中可以自制武器

游戏中可能还会有同伴

跑得一脚好酷

游戏首席设计师Maciej Binkowski近日还透露，为了给玩家更好的游戏体验，游戏将支持虚拟现实设备Oculus Rift，近期正在调试该款设备与游戏的兼容性，设计师们将会把镜头和游戏UI调整到最适合Oculus Rift显示的效果，相信在游戏推出后结合虚拟现实设备会让玩家的体验更上一层楼。

此前，制作商Techland在Facebook上宣布了已经他们停止了Xbox 360和PS3版的开发，Techland并解释："老一代的机器真的运行不起来，只有新的平台才能让这款游戏保持真实感，为了保证玩家们得到最好的游戏体验，《消逝的光芒》将只登陆Xbox One、PS4和PC。"不仅如此，这款游戏从2013年5月开始就一再变更发售日期，而且曾传言将再度延期到2015年2月，以保证他们更好的完成《消逝的光芒》后期制作，不过还好，现在已经确定于1月27日发售了。希望长时间的开发周期，加上以次世代为核心的游戏制作，能够为我们带来一款革命性的作品。

终于看到一把枪了

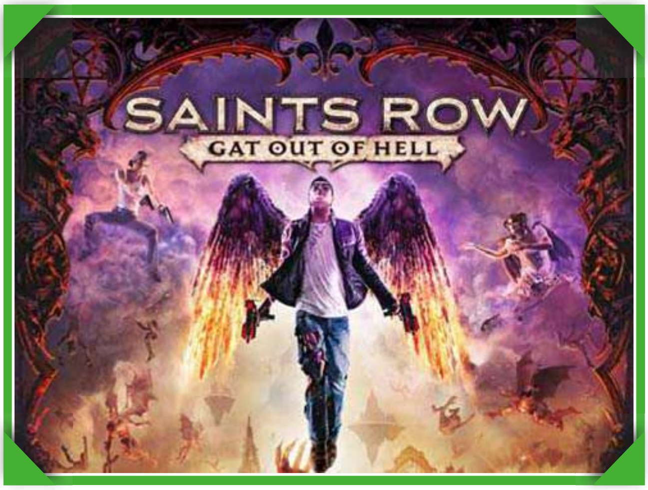
不仅要打僵尸还有敌人

僵尸版《镜之边缘》

霸气一脚

相信12月5日在Steam上提前公布的《消逝的光芒》PC配置要求吓坏了许多电脑没那么高端的小伙伴，不过相隔几日之后，Techland为大家带来了最终配置要求，相较于Steam泄露的最低780显卡加16G来说，没有那么吓人，起码低配方面已经从8G需求降到了4G，总体来说是全面降了一个档次，不知道是随水了呢还是优化得更好了（笑）。

游戏将会发售DLC季票，包含三个DLC，适用于PS4、Xbox One和PC。DLC加入了新任务、武器、服装以及新玩法。《消逝的光芒》将于2015年1月27日登陆PC、PS4以及Xbox One平台，号称射击跑酷的这款游戏会带给我们什么样的惊喜呢？拭目以待吧！



黑道圣徒：杀出地狱

●编：阿庆　　●美：grass

游戏类型	ACT	制作公司	Volition
发售日期	2015-1-20	游戏平台	全平台

《黑道圣徒：杀出地狱》是一部动作冒险游戏，该作为《黑道圣徒4》的独立DLC，讲述了前作总统主角被掳走，将与撒旦之女成亲。因此，本作的主角Johnny Gat与Kinzie Kensington既要破坏这桩婚姻，同时也要逃脱此地。游戏还将支持合作攻关。

翅膀是被烤焦了吗？

沙发机关枪

地狱恶魔

游戏创意总监曾表示，他们在制作时参考了迪士尼经典影片的架构，比如《灰姑娘》，撒旦之女Jezebel也是迪士尼影片中惯用的公主形象。最新公布的预告片采用了歌剧的形式，更是让人联想到了载歌载舞的迪士尼电影，大家可以先去欣赏一番。

此前开发商曾放出了一段“七宗罪”武器系列的宣传片，官方还在博客上透露了更多细节。“七宗罪”分别是贪婪、懒惰、愤怒、嫉妒、淫欲、暴食和骄傲，而七种武器也分别有着对应的武器效果。就冲着《黑道圣徒》系列一贯的风格，相信这次的游戏内容应该会有不少惊喜。

这枪真恶搞

《黑道圣徒：杀出地狱》面向PS3、PS4、Xbox 360、Xbox One和PC平台，计划于2015年1月20日推出。玩家无需购买《黑道圣徒4》，也可畅玩其中的全部内容，但厂商方面也提供了套餐，可以和《黑道圣徒4》捆绑购买，还能同时获得《青蛙瘟疫》和《魔鬼工坊》两款DLC。届时还会有不一样的天使翅膀、地狱公主套装和紫色圣徒装等小福利供玩家尝鲜，敬请期待。

游戏类型	MMORPG	开发公司	境界游戏
发售日期	2014-10	游戏平台	PC

龙门虎将

●编：小玮　●美：grass

《龙门虎将》是境界游戏在近期首测的一款3DMMORPG国战题材网游。本作以中国宋代英雄岳飞的故事为主线，立志为玩家打造一场历史盛宴。为了实现万人同屏热血沸腾荡气回肠的战斗场面，游戏还采用了强大的Bigworld引擎做为支撑，突出了“全民国战”这一概念。最让小编印象深刻的是还是游戏的画面风格，《龙门虎将》大胆融入了蒸气朋克风格元素，不但丰富了游戏内容，对玩家来说也会是一场新鲜的体验。但是遗憾的是，本作的游戏画面表现平平，在很多韩国“次时代画面”网游的冲击下，《龙门虎将》显得苍白无力。但是游戏的本质始终是游戏性，相信“境界游戏”能够打破传统观国战网游，为玩家带来不一样的国战世界。

选择职业画面

画面略显青涩

爆笑剧情漫画也是本作的亮点之一，不同于以往CG动画式的过长情节，《龙门虎将》采用爆笑漫画的风格显得亲民许多，能在刷怪升级的同时开怀一下，何乐而不为呢。“境界游戏”这个创意之举不但让国战不再乏味，还让玩家对剧情意犹未尽。当然，凡事都有两面性，这样做也带来了一个弊端，就是无法将战场的宏伟场面展现的那么淋漓精致，究竟能不能得到大家的青睐还要看玩家们的个人倾向啦。

在《龙门虎将》全职业视频首次曝光后，小编的第一眼的感觉是看到了黄金圣斗士，那装备只能用狂拽炫酷叼炸天来形容。本次视频一共展现了六大职业，分别是暗影、龙卫、虎卫、神兵、药师、隐士。每个职业都各具特色，造型也风格迥异，玩家可在游戏中慢慢体会。此外本作还提供了丰富的PVP玩法，有国王争夺战、官职争夺战和帮会领地争夺战，在刷副本之余不如去体验一下吧。勇士们，尽情的在国战中挥洒你的热血！

蒸汽朋克风载具

战斗场面

激情 BOSS 战

游戏类型	MMORPG	开发公司	烛龙信息科技
发售日期	2014-12-26	游戏平台	PC

古剑奇谭OL

●编：小玮　●美：grass

《古剑奇谭 OL》作为“国产游戏之光”，相信让不少玩家期盼已久，在 2014 年 12 月 26 日终于迎来了首次测试，现在就由小编为大家介绍一下最新消息。本作是由《古剑奇谭》系列的开发公司“上海烛龙”研制而成，其世界观延续了单机版本的故事背景。与其他网游相比，这款游戏不仅注重剧情发展及世界观的完善，还不遗余力为玩家打造一个有血有肉的真挚故事，这也是本作最为期待的地方。游戏目前还在首测中，希望能在 2015 年与玩家们见面。

生性洒脱的斩风

穿梭于神州大地

《古剑奇谭 OL》的故事发生在《古剑奇谭 2》的三十年后，整个古剑系列的时间轴以《古剑奇谭 2》、《 古剑奇谭 OL》、《 古剑奇谭 1》依次展开。我们可以在游戏中看到甘泉村、乌蒙灵谷、长安、百草谷、太华山等单机版本中经典的场景。当玩家漫步在熟悉的城镇中是否会勾起对前作主角的美好回忆呢？除此之外，游戏的场景还会涉及到整个神州大地，从各具特色的古代城镇到神秘的人间仙境，从沙漠孤烟直的西域再到传说中的上古遗迹，让玩家身临其境的感受到古剑世界带来的无穷魅力。

职业划分

《古剑奇谭 OL》共有六大职业：分别是百草谷的天罡和斩风、太华山的御剑和妙法、补天岭的司命和咒隐。和其他网游一样，每个职业都有其独特的定位，不同的职业组队会有不同的互补效果，下面就由小编为大家一一分析。

天罡：在《古剑奇谭 2》中天罡是一群拥有铁一般纪律的军人，我们可以把他看作战士，这也是六大职业中近身作战能力最强的一位，超高的防御力和反击能力使他从不畏惧身边的敌人，关键时刻还能为战友挡下致命一击。

斩风：说他是酒仙更为贴切，这个职业喜欢喝酒，并且以酒运气，如果玩家以为他打得是醉拳那可就大错特错了。斩风虽手执重剑，但招式技能以敏捷迅速见长，动作矫若惊龙，飘逸灵动，于顷刻间便能、给敌人造成致命的伤害，具有超强的近战攻击能力。

御剑：仙侠游戏中典型的道士形象，身为修仙之人，以降妖除魔、安定天下为己任。门中弟子擅长以气御剑，身后还背负有剑匣，颇有仙家风范，是一个人人敬仰的崇高职业。

妙法：以鞭杖为武器的职业很少，而妙法就是其中之一。此职业嗜爱琴艺，主要研究五行法术求修心练气，以至天人合一。

司命：游戏中不可或缺的奶妈一职，传承了女娲大神的博爱之心，为世人广为歌颂。这个职业也是公认的脆皮职业，战斗时常在队伍的后方支援队友，强大的辅助效果使司命成为最受欢迎的职业之一。

咒隐：咒隐来自女娲信徒的朝圣之地——补天岭。守护着女娲留下的圣物，他们成为了地下神殿的守卫者。这个职业擅长隐藏踪迹，在团战中可以依靠隐身技能寻找输出位置。

游戏画面看起来很舒服

你将会接受怎样的试炼呢

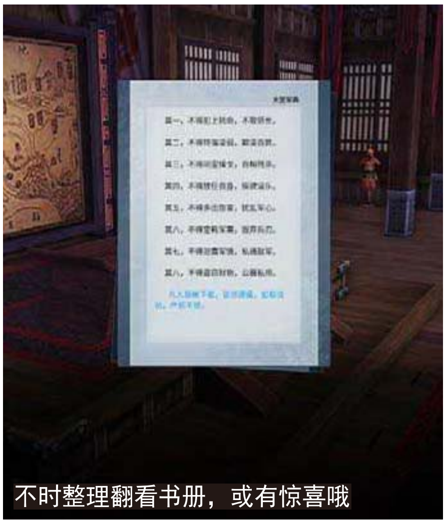
冲破束缚，随心战斗

来自玩家的质疑

自从《古剑奇谭 OL》项目公布以来，玩家的质疑也将游戏推上了风口浪尖，大多数的玩家认为《古剑奇谭 ol》与《古剑奇谭 2》采用同一款引擎制作，优化会成为一个大问题。小编认为玩家们有这一担忧不全无道理，众所周知《古剑奇谭 2》的优化是被吐槽的焦点问题，实测下同一台机器，《古剑奇谭 2》的 FPS 也明显低于画面在同一档次的作品，希望“烛龙”能够重视此问题，为玩家减少一点配置上的负担。此外有不少网友表示本作采用计时收费的模式门槛较高，在这一问题上工长君表示：“古剑 OL 想要建立的是一个品牌，而不是圈钱。我认为通过计时制能给古剑的玩家创造一个更公平、轻松的游戏环境。即使你是一个时间不太多的学生，通过一定的付出在游戏中也会有一席之地。现在大家上班已经很辛苦了，回去一上线又被人民币玩家一刀砍死的话，那整个人生都黑白了，有何乐趣可言？”小编认为如果真心喜欢这款游戏的话，钱不会是阻挡玩家游戏的主要问题，反之如果“烛龙”能做出一款出色的网游，相信玩家也会乐意花这个钱。

单机版本中颇具特色的侠义榜

新奇的偃甲木鸢


不时整理翻看书册，或有惊喜哦

游戏类型	MMOACT	开发公司	ALL-M
发售日期	2014-12-3	游戏平台	PC

疾风之刃

●编：小玮　●美：grass

本期为大家介绍一款非常火爆的MMOACT新作——《疾风之刃》，本作是由《路尼亚战记》开发商ALL-M公司开发的一款漫画风格的3D超动作网游，如果读者们脑海中还没有脑补画面的话，那么请试想一下3D版的DNF吧！游戏在副本玩法、UI界面甚至是背景音效上都与DNF一脉相承，题材沿用了独创的魔幻风格，魔能革命带来的战火席卷整个大陆，而战争中两种文明的碰撞构成了庞大的世界观。说到特色，痛快流畅的打击感和炫酷夸张的技能特效是本作当之无愧的王牌。相信很多DNF的老玩家和小编一样等的望眼欲穿了，就像是官网说的那样，让我们在这个冬季和《疾风之刃》一起燃尽一切！

选职界面

副本战斗结束后会有人物特写

卡通画风 不落俗套

游戏画面是很多玩家关注的地方，如果说要以韩国超高画质的网游为基准，那么《疾风之刃》显然没有合格，但在小编眼中，本作却别有一番风味。独具特色的卡通动漫风格给游戏带来了一抹清新的气息，也因为这种卡通风格，所以游戏中人物的贴图模型被勾勒的非常清晰，在副本下角色会非常抢眼，这和写实风画面存在不小的差异。但是令小编不太满意的是《疾风之刃》的场景贴图，如果放大去看，会发现有不少齿轮和马赛克的地方，虽然在这种卡通风格下这样的瑕疵尚可接受，但还是希望开发商能多加改善。本作的标准配置要求是CPU四核以上，显卡Geforece 9600以上，属于比较亲民的配置了。

QTE系统颇有亮点

《疾风之刃》的3D自由视角画面为玩家带来全方位的视觉体验，操作和大多数网游一样，我们可以用鼠标转动视角，WASD控制方向，空格键跳跃，技能栏上的所有默认按键都可根据玩家的喜好做调整。此外游戏的另一个玩点就是QTE战斗，也就是俗称的快速反应事件。这个系统

主要考验玩家的反应能力，玩家要对游戏画面上出现的按键迅速作出反应，并按下与画面所对应的按键。这样的设定我们大多会在单机游戏中遇到，例如《波斯王子》系列、《战神》系列。本次融入到网游中，无论对玩家还是游戏制作公司都是一项挑战。

浓郁的漫画风

各具特色的九大职业

游戏中共有三个基础职业，分别是：剑斗士、控魔师和刃武者。到达一定的等级后，每个职业都有三个不同的转职方向，所以目前官网共开放了九大职业供玩家选择。而第四个基础职业千月姬目前也在官网公布，但具体的转职方向尚未公开，看来我们还是要耐心等待啊。此外遗憾的是职业的性别和DNF一样仍旧不能更改。以下为大家介绍九大职业的具体定位。

剑斗士

拳刹：强大的单体伤害，利用左手装备的臂铠，可以在狭窄范围内对敌人造成毁灭性的强力一击。在队伍作战中，拳刹将对付最棘手的敌人，拥有拳刹的队伍，战斗将更为轻松。

剑魔：擅长拔刀术，使用剑气及地狱剑进行攻击的职业从远距离抛出剑气，快速接近后，再使用强力一击华丽收尾的职业，适合于中高级玩家。

斩狂：体验爽快群杀的职业，只要敌人接近，就给予无情斩杀，以横扫敌人的广范围技能为主，接以疯狂砍杀。在队伍中，斩狂可轻易的将敌人堆积到一起，提升团队战斗效率。

控魔师

霜语者：擅长使用华丽及大范围冰霜魔法的法系角色，利用瞬间横扫全场的强力控制性法术与连续的寒冰攻击，给予敌人致命打击。

魔影师：利用影子魔法，束缚敌人，用强力的近身技能快速解决敌人，魔影师具有强力伤害技能，也有封锁敌人移动的技能。

时空术士：操控时间与空间，轻松将敌人玩弄于股掌之间。召唤及操控现代文明中不存在的武器和能量，除了强力伤害外，还可获得多种多样的特殊效果。

刃武者

风舞星：自由度极高的操作体验，擅长近距离的、华丽而爽快的连招。拥有更自由更多样的空中连击技能，更长时间的控制让她在战斗中如鱼得水。

猎刃星：擅长近距离的暗杀术及快速解决远距离敌人的暗器术。可悄悄接近最具威胁的敌人后，给予致命一击快速解决，具有多种多样的攻击类型的平衡性职业。

天狼星：可以召唤出具有强力攻击和闪电技能的狼神兽，具有雷属性攻击，与神兽协同攻击等多种技能。狼神兽拥有自然力量，可大幅提升天狼星及其队友们的能力。

类似DNF中神枪手的角色

可以看到整体UI风格和DNF相似度很高

场景细节的贴图不理想

游戏类型	FPS	开发公司	网易
发售日期	2014-11-22	游戏平台	PC

危机2015

●编：小玮　　●美：grass

风靡全球的CS引领了一代射击潮流，随后《反恐精英OL》，《穿越火线》，《逆战》等优秀的作品横空出世，游戏公司之间的博弈似乎比战场更激烈，本期小编就为大家推荐一款全新的射击类网游——《危机2015》。这款由网易公司自主研发的射击网游与已往的FPS类作品相比进行了不少改革，相信会为广大玩家带来与众不同的战斗体验。此外，本作首次在FPS游戏中融入了MOBA的英雄体系也让小编万分期待，每个英雄都将拥有独具匠心的制式武器，这使原来惊心动魄战场变的更加变幻莫测。说道这款游戏的创立与丁磊有莫大的渊源，也许很多玩家对这个名字感到陌生，他正是网易公司的创始人，本作也是丁磊钦点创立的指定项目。作为最具有战略意义的新品，《危机2015》汇聚了许多德才兼备、经验老道的游戏界高手。无论是视觉，操控，创新上都励志为玩家呈现出最好的状态。当然，对一款优秀的作品来说，没有最好只有更好，希望《危机2015》在测试阶段之后能更加完美，在未来的FPS市场中大放异彩。

未来感十足

创新引入MOBA英雄体系

提及MOBA类型游戏，有大家耳熟能详的《DOTA2》、《英雄联盟》、《风暴英雄》等等，那么在FPS游戏中加入MOBA英雄体系究竟是怎么一回事呢？据官方所称，加入英雄系统的主要目的是为了提升玩家的对战体验。大家都知道在已往的射击游戏中，玩家的角色能力都是一致的，全凭技术与运气。而在《危机2015》的世界中，由于每位英雄拥有不同的制式武器和战术动作，战术策略会成为游戏的主导要素，我们考虑的条件也变多了。例如面对敌方英雄封锁巷道时，你会选择正面突击还是迂回战术，或是英雄之间的阵容搭配如何扬长避短，这些问题都没有正确答案，时机不同，地形不同，局势不同都可能影响判断，还待玩家在游戏中慢慢体会。

游戏登录画面

慧眼识英雄

网易赋予每位英雄不同的性格与背景，想知道有哪些英雄横空出世吗？且看小编慢慢分析。《危机2015》目前设有十三位角色供

画面还是很不错的

多种模式选择

玩家选择，分别是：救赎者、钢铁流浪者、叛逆者、和平鸽、命运之手、罗萨莉塔、夏朵希、魅影者、最后贵族、洪门、上官红樱和布鲁斯。英雄之间的定位也存在差异，有破坏型、策略型（辅助型）、暗杀型、防御型，这样的设定和 MOBA 游戏也较为相似。例如冷酷的盗心猎手，作为策略型英雄她的制式武器是机械蠕虫 MW4，在收集到一定能量后，玩家可放出制式武器机械蠕虫，它会在一定时间内扫描并标注敌方英雄，从而掌握战斗动向，是一位强有力的辅助英雄。

独创战斗动作

再来说说上手的体验感吧，游戏总体的节奏非常快，进入战场不久就看到死亡数急剧上升，小编喜欢在远距离输出，即安全又很容易拿到连杀。《危机 2015》在原来的 FPS 游戏操作上加入了翻滚、滑铲、后空翻三个战斗动作。游戏会为每个英雄配备一个战术动作。小编觉得翻滚动作还是比较实用的，如果手速和意识够快，这个小操作往往会救你一命，在突进时这个技能还有加速的奇效，所以经常看到玩家在战斗中没事就习惯性翻滚。而滑铲能让你很快进入弹火集中区，后空翻能使你向后翻出 5 米，迅速脱离危险地带。俗话说细节决定成败，熟练掌握战斗动作也是制胜的关键哦！

与僵尸对抗

多种模式玩不腻

为了丰富游戏的耐玩性，网易还加入了多种特色作战模式，在次世代引擎 Dynamite 的推动下，画面并没有让小编失望，每张地图都有不错的呈现。但毕竟是 FPS 游戏，画面贴图效果和《剑灵》之流比还是有差距的。

战役模式：在此模式下可同时容纳 24 人进行角逐，游戏分成 2 队，大家必须保护己方大本营中的水晶球。水晶球内含有积分，玩家通过击破敌方水晶球获得积分，地图还设有三处标志性旗帜，得到旗帜也会有积分，当积分率先达到 2000 的一方获胜。这个模式的作战时间会比其他模式长，应该是一场持久战。

死战模式：这个模式非常的刺激，所有玩家都是对立状态且只有一发子弹，每当击杀一位敌人就会再获得一枚子弹。有的读者会问，要是仅有的一发子弹打歪了怎么办，那么只有用刀或者肉搏了啦！

净化作战模式：玩家进入净化模式时将被分成两队，即人类和僵尸。人类作为进攻方需要用 C4 炸弹破坏目标，而僵尸为防御方则要保护目标。特别注意的是僵尸方在草丛中蹲下后会有影身效果，而人类一方没有。

道具商城

游戏关键字：唯美 白雪皑皑 民族文化 画面独具风格 耐玩度略低 人狐情深

游戏类型：解谜游戏　制作发行：Upper One

适合人群：休闲娱乐、喜欢解密、文艺青年

画面	8.8
剧情	8.5
操作	8.8
音效	9.0
创意	8.6
综合	8.7

又是一款唯美精良的解迷游戏，《永不孤单》让小编见识到了游戏与艺术碰撞的火花。在漫天飞雪的冰之国度，我们伴随小女孩与狐狸一起过关斩将，细腻的画风，空灵的音乐很容易抚慰人类的心灵。而本作的魅力不仅于此，细细品尝，你会发现游戏真正带来的艺术是因纽特人四千多年悠远坚韧的民族文化。

●编：小玮　●美：grass

永不孤单—一场唯美的艺术之旅

《永不孤独》是由Upper One工作室制作的第一款游戏，起初听到这家游戏公司也许你和小编一样觉得不足为奇，但翻查资料时，小编却是一惊。这是一家由阿拉斯加原著民组建的游戏工作室，这与本作的游戏背景不谋而合。在阿拉斯加，全年气温约0-15℃，而最低温度会达到零下15度，是一个鲜为人知的不毛地带。所以对Upper One来说《永不孤独》意义重大，在娱乐的同时，游戏制作方也希望能将本地的民族文化传播到世界各地。在游戏体验中我们不难看出制作公司的用心，大多数的场景和人物着装都尽可能还原了这个冰雪王国的风情地貌，其故事情节也以阿拉斯加的民间传说为灵感创作而成。现在就和小编一起来探索这片神秘之地吧。

游戏的界面采用极简风

千里冰封，万里雪飘

一路帮助主角的自然之灵

细腻画面 意境绝佳

没有次时代的惊艳画面，没有大气磅礴的建筑场景，《永不孤独》给小编的感受只有细腻。当游戏主人公在被敌人追赶时，你可以看到她不时回望的惊慌神情，或是小女孩奔跑时脸上散落的雪花，亦是小狐狸跳跃时灵活的身姿，不得不说在细节的处理上Upper One把握的非常到位。游戏的整个基调以冷色为主，伴随着不时而来的暴风雪，给人一种生活在冰原上的飘渺感，很难相信一款横版游戏的画面也能将意境传达的如此真切。在试玩中，让小编印象深刻的还有过场动画，Upper One工作室运用类似中国的皮影画效果来描述故事的发展情节也别具匠心。

场景互动式闯关

Upper One为我们改编的阿拉斯加传说并没有催人泪下的故事情节，有的只是这个民族的朴实与真挚。游戏开始时描述了一位善于狩猎的小女孩（也就是主人公Nuna），当她面临暴风雪的袭击时没有和其他村民一样避难，毅然选择了外出继续狩猎，就此遇到了救她于危难之中的小狐狸（这也就是玩家可操控的第二角色）。当Nuna与小狐狸回到部落时，部落却遇到了变故，为了拯救部落，Nuna与小狐狸在冰原上的未知之旅就此展开。《永不孤独》一共只有八个关卡，虽然是解迷类游戏但难度却不大，让人意犹未尽。游戏操作类似于《兄弟双子传说》，双人模式下玩家可以和小伙伴利用手柄分别操控小女孩和小狐狸，如果是键盘则可以选择单人模式一人操控两角。游戏中玩家主要通过与场景的简单互动和两位角色间的默契配合不断闯关，例如我们可以利用频繁的暴风雪加速起跳，从而攀上高处。此外在一些无法完成的地形上，精灵也会帮助主角们度过难关，总之本作是一款很休闲的精致之作，极力推荐给喜欢解迷游戏玩家们！

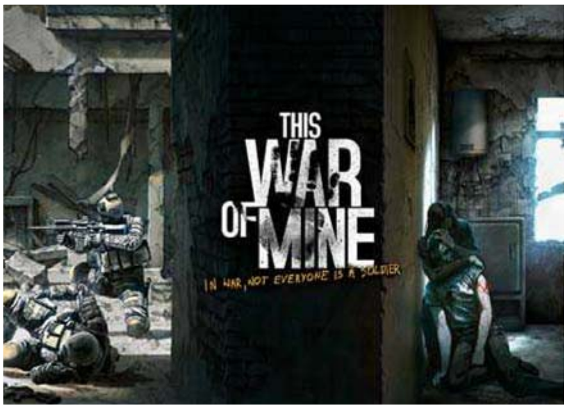
游戏后期也会出现恶灵

“cultural insights”下传递了很多阿拉斯加的民族文化

宝贵的文化资产

玩《永不孤独》就像喝一壶好茶，如果一饮而尽你会错失许多细节。在本作中还有一个特殊的系统要介绍给读者们——cultural insights（文化见解）。随着游戏的进程，玩家可以解锁里面的视频，视频包含了阿拉斯加的文化背景，地理风貌，人文情怀等宝贵的历史资料，还有制作员工对此游戏的理解和想法。这款游戏让小编也了解了许多知识，甚至有种想去当地见识一番的冲动。温家宝曾经说过“文化是一个民族的灵魂，比经济和政治的影响更深刻、更久远”，当Upper One通过游戏触及到你心灵深处的时候，那它无疑是一款成功之作。

人狐之间的友谊



游戏关键字：	生存游戏 人性的弱点 黑暗系 道德底线 揭露真实战争的残酷
游戏类型：	横版沙盒游戏
制作发行：	11 Bit Studios
适合人群：	喜欢沙盘游戏的玩家、和平主义者

编：小玮 美：grass

这是我的战争

2014 年最真实的生存游戏

画面	9.0
剧情	8.5
操作	8.8
音效	8.8
创意	8.8
综合	8.8

试玩之后，小编陷入了沉思，这里没有美式惯用的个人英雄主义，也没有僵尸围城的科幻特效，本作以战争中受害的平民为立足点，向玩家揭露了百姓的痛苦与无奈。生存是这款游戏的唯一信仰，为了生存玩家必须每晚到野外收集物资，甚至是掠夺其他幸存者的资源，人类的道德底线也将面临考验。真实的战争缩影使《这是我的战争》在众多的游戏中脱颖而出，能在娱乐的同时发人深思，确实是一款不可多得的优秀作品。

《这是我的战争》是一款来自芬兰的游戏开发商 11 Bit Studios 制作的 2D 横版战争游戏。这是一款非常有内涵的游戏，之所以这么说是因为本作十分突出“真实战争”这四个字，这是也是本作与其他游戏不同的地方。战争的受害者永远是老百姓，而在这款游戏中，我们要扮演的正是这群流离失所的可怜人，在绝望中挣扎，在困境中求生。特别要注意的是在游戏中死亡的角色是无法复活的，到底你的幸存者小队将会有怎样的命运？有兴趣的玩家可以下载试试！

有几率抽到 4 人小队，但食物分配是个问题

死亡与你同行

初入游戏，在避难所旁边赫然醒目的“fuck the war”触动了小编的内心，与昏暗压抑的黑色场景搭配在一起让人产生一种战后余生的绝望感。在《这是我的战争》中，由于内战的混乱，政府切断了一切物资生产线，如果坐以待毙那等待我们的只有死亡，所以小编赶紧熟悉了地形，开始忙碌起来。游戏中的所有场景会以 2D 平面的视角展现给玩家，我们能清晰的看到每一件房间的布局与位置。游戏开始时，会随机出现一个三人的幸存者小队，他们都是战争中的受害者，拥有不同的职业与背景，玩家可以利用他们不同的技能特征分配不同的任务，我们的目的只有一个——生存！一开始避难所一片狼藉，我们让三位人物分别整理不同的房间并且搜刮物资，获得的材料可以制作成有用的物品，例如：水、生肉、蔬菜，三种食物结合可以烹饪成米饭（有点像我的世界的制作方法），一般一天每人吃一顿饭即可。白天由于战乱我们必须呆在避难所，也会随机出现一些幸存者上门交易或是求助。由于避难所中的资源是有限的，所以夜间我们必须派出一名队员去其他地方进行搜刮，同时不要忘记安排一名守夜人，以便防御夜间其他幸存者的抢劫。

避难所全貌

夜晚如果没有守夜人会有一定几率遭遇偷袭

压抑的黑色基调

《这是我的战争》画面非常特别，大多数场景都以黑色的铅笔画构成，虽然是2.5D的非主流视角却让人过目难忘。游戏开发商11 Bit Studios对于画面渲染的把握非常到位，在昏暗的大基调下营造了一种压抑紧张的氛围，很容易让玩家沉溺其中。这里还有一个小细节，在玩家探索新建筑的过程中，画面并非全部公开，在没有探索到的区域会有模糊效果处理。这样做有两个好处，其一是能让玩家在繁杂的黑色画面中迅速找到自己，其二是为游戏营造了神秘未知的氛围。游戏中的人物照片运用的都是真人的大头照，有很强的代入感。

整体画风比较压抑

制作需要夜间去收集物资

夜间地图，后期会开放更多场所

价值观的转变

在《这是我的战争》中，现代物品的价值会发生翻天覆地的变化，你可能会为了几滴水而放弃一颗钻石，也可能为了一些燃料而烧毁大量的书籍，这也是战争中的真实写照。在游戏前期，我们是手无缚鸡之力的平民，首先要保证的是温饱，所以水、生肉、燃料这些都是生活必需品。在夜间搜刮的时候尽量多储存一些食物和水。特别需要注意的是如果没有水，第二天将无法烹饪任何食物，这也就意味这队员们会饿一整天，长期的饥饿会导致队员生病，所以玩家千万不能小看了这蝴蝶效应的威力。等到步入正轨后，我们需要考虑制作一些弹药保护自己。当然工具的制作也是不可或缺的一环，它能使我们的搜刮更具效率，小编第一次玩的时候，让一位队员去清理废墟，结果他用手挖了好久…终于在做出铲刀之后顺利的完成了任务。还有许多游戏细节待玩家自己去体验吧，游戏的制作十分用心，如果慢慢体验，你会很快被带入其中。

人性的探知

生存题材的作品经常引发人们对人性的探讨，而在《这是我的战争》中，玩家也将面临这个难题。当我们没有任何资源饥不可堪时，我们是否会掠夺手无寸铁的老迈夫妇；站在辛苦支撑的医院前，我们是否会霸占它仅有的医疗资源；当自身受到威胁时，我们是否会出卖多年的邻居。现实是很残酷的，如果我们坚持正义，那么第二天面临的可能是无情的GAME OVER。其实无论如何选择都没有对错之分，这也并非11 Bit Studios制作这款游戏的初衷。游戏中，玩家如果杀了无辜的幸存者，角色将会很长一段时间沉浸在无限的自责中，如果无法得到休息，角色有可能走向自杀的不归路。归根结底，战争是这一切罪恶之源，制作公司也希望通过本作传达对世界和平的美好冀望。

潜入时用猫眼偷看模糊的场景会变清晰

G★2014 Gstar 韩国国际游戏展

Global Game Exhibition

●编：公羊　●美：grass

韩国最大的游戏展会Gstar2014游戏展于2014年11月20日至23日在韩国釜山举办。以“游戏永不停息”为主题的展会，吸引了包括27个国家、536家参展企业、2558坪展位面积在内的参展团，为历史之最。

其中B2B展台增加了10%以上的规模，并且成功招揽到英国、德国、奥地利、西班牙等国家的游戏厂商，厂商数也比去年增加一倍。

虽然本次展会，韩国传统巨头NHN娱乐集团、Netmarble、娱美德等企业并没有参展B2C展馆，但是玩家依然可以享受到大作带来的乐趣。

NCsoft的《天堂永恒》、《剑灵TCG》、《永恒之塔（微博）手游版》、《Project HON》都公布了试玩体验版，而XL Games的《文明OL》也是展会上，玩家不容错过的经典游戏。

今年是Gstar游戏中的第十个年头，展会主办方还特意增加了意义丰富的历史展示馆，通过10个展位，和业界人士、玩家群体共同回归游戏展一路走来的10年。

除此之外，游戏展现场还增设了企业招聘场馆，让更多人能够了解、加入游戏行业。

经过一年CD冷却后，韩国各大游戏厂商在本次Gstar全面爆发，纷纷拿出了各自的看家产品，让人应接不暇。

在18日举行的Gstar展前发布会上NCsoft已公布了期待已久的《天堂》系列第三部作品——《天堂永恒》。而在Gstar正式开展后，游戏提供了现场试玩体验，让现场的玩家和媒体更近一步的了解这款游戏。

《攻壳机动队OL》

套用在现场体验过《天堂永恒》的前方记者描述，这款游戏简直太赞了。首先画面表现方面，无论是技能效果的层次分明还是角色服装的逼真表现，效果都不逊色于次世代的单机大作。其次，在打击感却相当不错，怪物对不同的攻击会做出不同的反馈。尤其是在不同属性的技能表现上尤为明显。

游戏以副本为主要玩法，但是副本内容并非固定不变。《天堂永恒》的副本采用了动态式的组合，场景道具、建筑、怪物等在玩家每次进入后都会以全新的组合形式呈现。也就是说，即便是同一个副本，每次进入的感觉都将完全不同。

《攻壳机动队OL》将是DNF开发商Neople公司的首款FPS游戏。该作将以原作动画中经典的“黑客及义体改造”等要素为开发重点。玩家作为原作动画中的主要机构——“公安九课”成员登场，并可通过黑客行为窃取多种有用情报。

此外，游戏中还将加入义体改造内容，游戏角色的部分躯体或全身皆能被机械部件所代替，从而强化角色的攻击和防御等多方面能力。而原作中出现的多种人工智能以及攻壳车——“塔奇克马”也将在游戏中以协力角色登场，与玩家并肩作战。

在20日韩国游戏展Gstar上，NEXON公司宣布《冒险岛2》将于明年1月二测，同时放出了一部宣传CG和二测新增内容的演示视频。

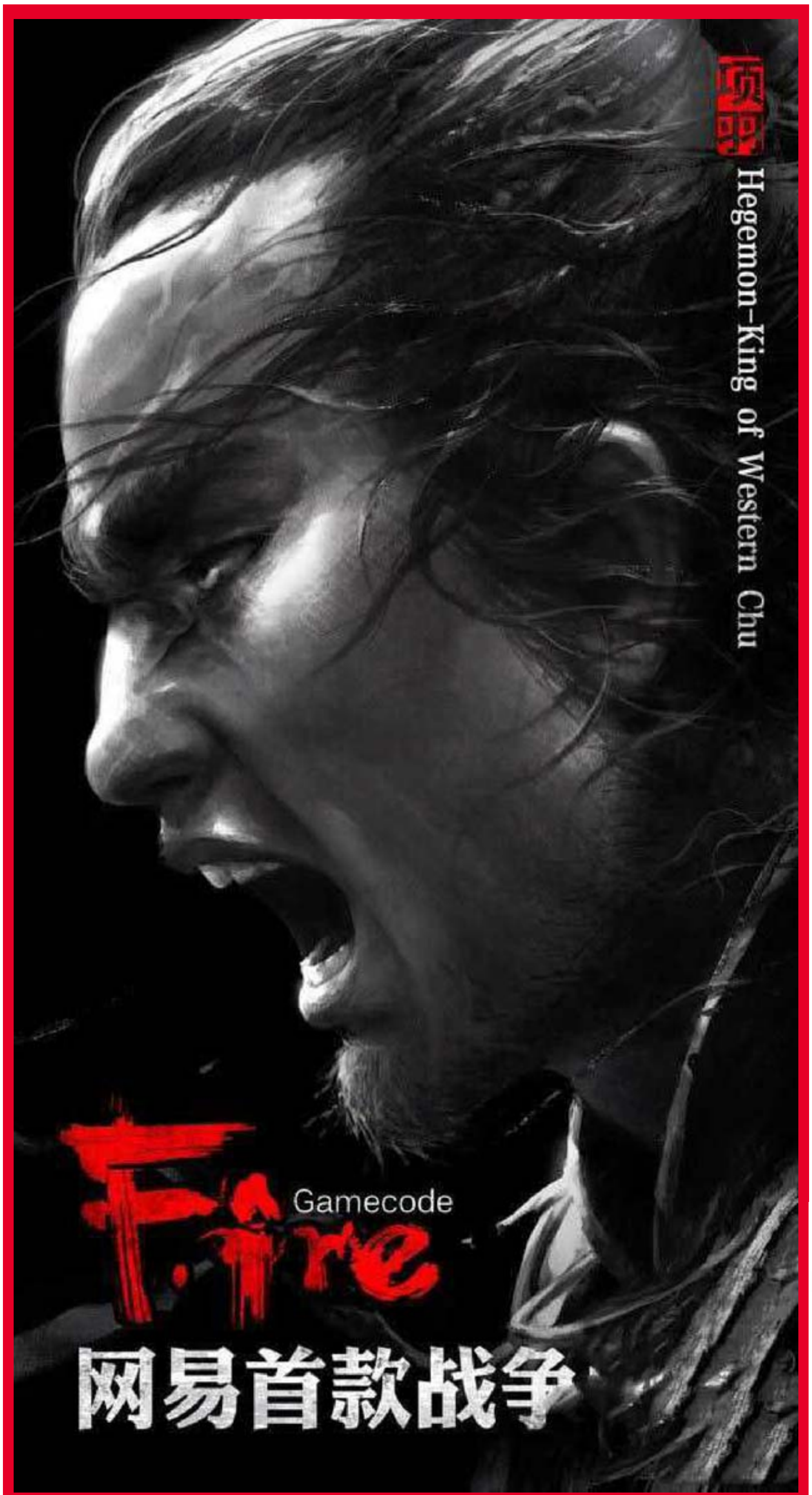
二测会在53个区域的基础上，再增加32个新区域，总区域的数量达到了85个，新区域中会有新的NPC和怪物。同时还会提供非安全区供玩家进行PVP。职业方面，增加狂战士、飞贼、重机枪手3种新职业。

由NEXON公司代理的卡通风新游《兽神学院》（暂译，原名Ar：piel）在Gstar展会上公布了游戏的两部最新宣传视频。

《兽神学院》以拟人化的动物作为玩家的角色，羊、兔子、蛇等都以或英俊或可爱的人形状态出现，共有6种。不同动物有不同的觉醒效果。玩家可以通过卡牌的组合，来形成自己的战斗风格。

本作由RO之父金学圭开发，也是目前公认和RO风格最像的游戏。游戏兼顾城镇、野外打怪区域和副本等传统MMOPG要要素。在Gstar的首日，《救世之树》公布了游戏的最新宣传影片。视频展示了游戏中大量BOSS战斗画面以及部分机关要素等内容，通过这部视频，大家可以这款游戏有一个粗略的了解。

《文明帝国》是《文明》系列的网络版，由开发过《上古世纪》、《天堂》等游戏的制作人宋在京研发。在Gstar首日，官方公布了《文明帝国OL》新文明印第安文明的演示内容。



在本次韩国游戏展 Gstar 上。来自国内的游戏厂商网易游戏也参与了本次展会，并在现场首次曝光旗下雷火工作室的最新作品——《代号 FIRE》。据介绍，该作是一款设定在秦汉乱世背景下的战争网游。

机甲 +TPS+RPG ！《代号：魂》GSTAR 前瞻

《代号：魂（Project HON）》（暂译）是以机甲为新素材来开发中的 NCsoft 次时代网游大作。从素材到风格以及游戏方式，都包含了 NCsoft 的挑战精神（魂）。该作 2011 年首次进入开发阶段，并将在 2014 年 11 月 GSTAR 上首次亮相于大众面前。《代号：魂》在 GSTAR2014 上将以 ‘Next Cinema’ 为概念展现在玩家面前的是像电影一样的游戏或像游戏一样的电影。

1. NEO-RPG，射击和 RPG 的结合

《代号：魂》开创了战争类游戏的新模式，也就是以机甲兵器为中心需要协同作战来进行游戏。游戏中并不只是操作机甲兵器来进行攻击这么简单，其他要素在战斗中也非常重要，如需要善用每个机甲兵种的特殊能力、通过变身 / 升级来进行培养以及队员之间的协同作战等。

虽然看起来像 TPS，但还具备了 RPG 玩法，也就是射击和 RPG 的结合是《代号：魂》的本质。并不是单纯的爆头游戏，而是玩家所扮演的角色之间进行的相互协作将决定胜败，因此《代号：魂》将给玩家提供以往射击游戏中无法看到的与众不同的游戏乐趣。

2. 巨型机甲的变身和合体，实现玩家们的机甲之梦

《代号：魂》是以 ‘机甲’ 作为素材，因此与以人类作为素材时相比展现了机甲所独有的魅力。摆脱了作为 ‘人类’ 的肉体上的制约，机甲们战斗中带给玩家的是以往射击游戏中无法看到的想象力和可能性。

为了实现多种战术可以替换武器和部件，并可以进行变身的样子是只能在机甲战斗中才能见到。第三次世界大战爆发作为故事背景和以机甲作为新素材是《代号：魂》独有的魅力。

3. 通过 Unreal 引擎 4 技术力所诞生的重磅炸弹级影像之美

《代号：魂》是利用 Unreal 引擎 4 来开发之中。虽然开发初期使用了 Unreal 引擎 3，但为了更加细腻地表现出机器人的真实感以及厚重感而更换了 Unreal 引擎 4。在这个过程中《代号：魂》完成了与 3D 电影媲美的高品质画面，并且这也将会揭示出目前为止所无法体验到的次时代游戏的新未来。

没有终结的战争中重新复活的英雄‘机甲兵器’

2054 年

受到化石燃料资源的枯竭和全球变暖的影响，人类生存的环境与以往相比变得更加苛刻了。为了有限资源的争夺和掌握政治上的霸权，美洲大陆联盟和亚洲大陆联盟在地球各处不断发生局部纷争。

在持续不断的纷争之中为了掌握霸权而争斗的联盟最终引发了第 3 次世界大战。与以往展开的长期局部争端有所不同的是第三次世界大战不到 3 天时间就结束了。之后放射性落尘和核冬季使得人类失去生存之所，并开始走向衰落之路。

2079 年

20 多年的黑暗时期中人类为了占据所剩无几的安全地带而展开了无休止的战争。为了在变得更加恶劣的环境中行动，人类把搭乘型机器人改良成无人战斗兵器。

为了进行快速判断和精确而有效率的战斗，人类开始研究用战争英雄们的大脑控制无人战斗兵器，而一系列的科学家们和技术人员把这个研究项目叫做了以神经网络系统控制为基础的人类型机器人“Project HON(Humanoid robot On Neuro-control”。

作为 25 年前的战争英雄的主人公靠着这种 Project HON 技术重新复活并乘坐在人类型战斗兵器上为了开拓出人类的新基地与同伴一起重新踏上了战场。

NCsoft 通过与 CGV 合作在 GSTAR 上首次运营了 100 个展台规模的 Screen X 放映馆。Screen X 是利用 3 面屏幕的多面背投放映馆，这将给观众带来极大的投入感。在放映馆中可以像观赏电影一样了解到《代号：魂》开发人员的访谈、游戏试玩以及游戏故事背景等。

TESORO® | 铁修罗

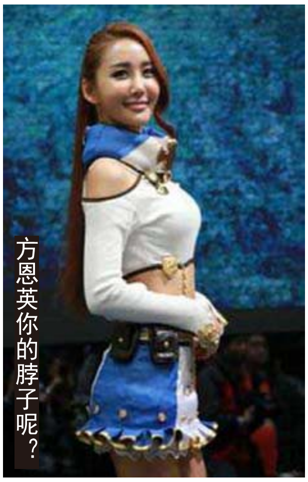
本次 Gstar 上 Tesoro（铁修罗）的展区，除了依旧酷炫霸气的键盘外设外，还有美丽养眼的妹子！

索尼不但有酷炫的外设，游戏机，还有精彩绝伦的游戏——同时还有栩栩如生的Cosplay。

要说到展会，除了直戳心扉的各种干货硬货，观众们其次关注的想必就是各种美轮美奂的Coser以及身材火辣的Showgirl了！

恩斌

许允美


方恩英你的脖子呢？

仁智姐姐也是能轻易地驾驭Cos呀

久违的韩佳恩，演艺圈伙食好

李恩慧的装扮很霸气

酒窝美女金敏率

单机 新游小编评

龙腾世纪：审判

游戏类型	角色扮演
运营公司	BioWare
游戏特征	龙与史诗

阿庆

毫不夸张，《龙腾世纪3：审判》可以说是龙与魔法的神作。但其真正的弱点在于故事剧情，首先整个游戏的开头就很模糊，随后也一直没有变得更清晰。虽然这个系列的背景设定非常庞大，而且本作的政治斗争也非常激烈，但终究还是缺少游戏所该具有的核心要素。值得称赞的是所有主要角色的故事编写得很好，尤其是Dorian，这个角色的纠葛能够给玩家带来真正情感上的冲击。诚然，个别人物的故事很出彩，但为什么这些人会被牵连进来，游戏并没有给予充分的解释，这点对于完美主义者来说非常可惜。小编非常推荐这款游戏，想玩请入正版吧，多人联机什么的简直停不下来！

小玮

《龙腾世纪》系列时隔两年又回归到我们的视线中，还记得前年玩《龙腾世纪2》时那种痛快淋漓的战斗体验，但是美中不足的是过高的地图重复率，即使开始游戏时满怀激情，随后也会被反复出现的地形风貌所熄灭。也许是吸取了玩家们的意见反馈，《龙腾世纪3》的问世让人眼前一亮。小编被庞大的开放世界和极其丰富的游戏内容所折服，在探索地图时会有种走不尽的感觉，游戏中远处的山脉都是可以探索的，并非贴图，而在赶路的同时也会有不少插曲任务，很多任务都是有选择性的，自由度提升了不少。

孤岛惊魂4

游戏类型	第三人称射击
运营公司	育碧
游戏特征	枪战 潜入

阿庆

前几代的评分和口碑那是相当的不错，引起广泛的讨论。每一部作品都将舞台放在了一些非常独特的环境，1代是神秘小岛，2代是非洲大草原，3代则是热带群岛，而到了4代更是大胆地将舞台设在了喜马拉雅山脉，如此高海拔的游戏舞台，纵观整个游戏历史也是罕见的。配置要求方面非常苛刻，游戏画面在特效全开的情况下，绝对是惊艳，配置欠佳的玩家只能选择花钱升级配置或者是降低特效。游戏中给小编留下最深刻印象的就是游戏中的远景，远处白雪皑皑的连绵山脉，仿佛触手可得，太震撼了！在进入游戏之后，每当进入自动驾驶的片段，小编总喜欢盯着远处的群山，原因无他只因为优美如画。

公羊

本作一改以往的人人对杀以及对小动物们单方面的屠杀，你将能与野生动物进行各种互动，互动诸如被灰熊一掌拍翻在地，骑上大象直冲敌营，被凌空而来的雄鹰无限啄啄啄以及放置诱饵引诱野兽攻击敌人等等，同时采集动物尸体资源并将以利用可以有效地增强你的战斗力。《孤岛惊魂4》已经进化为FPS游戏的另一个派系，既不像单纯讲故事的《使命召唤》系列，也不像天天打怪升级爆装备的《无主之地》系列，多人模式下不一定拼得过男盆友系列游戏，似乎育碧想将《孤岛惊魂4》变成第一人称的《GTA》游戏了。

模拟农场 15

游戏类型	模拟经营
运营公司	Focus Home Interactive
游戏特征	模拟养成 经营发展

阿庆

游戏的教程部分相当良心，运作农业的各个工具的作用以及原理，一共分了十二个教程来讲解，而且每一个教程的内容分布得相当有条理，能够让玩家循序渐进地熟悉农场的运作流程，虽然在生涯模式中，农业用具都是能够雇佣司机来操作的，但是在教程模式之中学到的诸如种植顺序和载具的作用等，都相当实用。而且不单单是这样，如果进入游戏时选择的是第一张地图Bjornholm，那也有一次新的教程指示，从头到尾地给玩家介绍农场的各类设施和工具的详细用法，就新手引导这一块来说，真是相当的详尽了，就算是小白玩家，在不马虎地走完教程步骤之后，也能熟悉农场的运转。

公羊

个人感觉画面对于游戏，就好像是我们对人的第一印象一样；而模拟类的游戏由于受众面比较小，游戏的预算通常不是很充足，这就导致了很多玩家对这类游戏的画面印象并不算好。不过带着这样略显悲观的心理来看《模拟农场15》，本羊多多少少还是有点惊喜的，建筑跟植被在最高特效下足够赏心悦目，虽然画面好像是蒙了一层灰，但是却显得更加贴近真实。而且天气跟时间的表现也足够还原，令人满意。尤其是农业载具跟工具的模型，细节非常到位，而且因为驾驶还会在轮胎跟工具上留下沙土的痕迹，对氛围的烘托表现得很到位。玩家还能够切换到驾驶舱的第一视角，来亲自过一把司机瘾。

网游 新游小编评

新水浒Q传

游戏类型	回合制
运营公司	畅游
游戏特征	Q版 回忆

小玮 《新水浒Q传》带有浓郁的中国特色，Q版的人物造型和清新亮丽的画面很适合在休闲之余耍玩。这款游戏的原名为《水浒Q传》最早于2006年由金山公司代理，现在几经转手终在2014年迎来了“大时代”版本，可以说一路相伴的都是一些老玩家了。新游戏对不少地方进行了改革，虽然有炒冷饭的嫌疑，但是游戏呈现出的一些积极进取、诙谐幽默的文化氛围还是值得赞许的。

公羊 此作的音效总体尚属精致、欢快，并且以我国古典乐器为主，且很好地融合了现代的音乐元素，感觉不错。不过，背景音效有单调之嫌，一再重复一两首曲子，到后期玩家可能会关掉游戏音效去听歌。介于Q版游戏风格，在游戏中，Boss并不是凶神恶煞的，而是以比较平和Q萌的形象出现，对于妹子玩家应该是一个相当不错的吸引点。不过也有一点不足，就是战斗中的技能效果不够华丽，如果招式再炫一点，击中后还有精致的特效反馈，相信更能吸引玩家。另外，《新水浒Q传》对场景和物品的还原也相对细致，画面明暗和层次感把握到位。此外游戏还允许玩家自行订制个性化的UI，并提供了相当数量种类的皮肤风格，使得游戏界面呈现多元化，算是一个不错的点。

无冬ol

游戏类型	角色扮演
运营公司	Cryptic
游戏特征	奇幻 史诗

阿庆 PC版遥遥无期，小编玩的是Xbox One版。尽管没有采用国际上著名的虚幻或者寒霜引擎，但游戏画面给人的第一印象就是清爽、细致，能够直观地感受到制作商的用心，比如盔甲的复杂纹理以及场景中丰富的小物件等。当然，如果仔细观察发型以及人物动作，还是会感觉僵硬、不自然，不过这并不影响整体的良好表现。可能是考虑到在电视机等大尺寸屏幕上的显示效果，游戏界面上的各个图标都做得比较大，乍一看有点像《FF14》的手柄UI，给人一目了然的感觉。但同时我们也必须承认，至少目前来讲要在按键数量极其有限的手柄上实现传统MMORPG游戏所需的大量操作，还得兼顾清晰的提示功能，那这种UI是唯一的解决办法。

小玮 这是一款地地道道的欧美风格网游，和韩国网游相比最大的区别在于对人物形象的把握相对薄弱，而侧重偏向于对战斗和场景的刻画。游戏中的场景建模都格外高大，人物穿梭其中会有很深的代入感。就游戏来说最吸引小编的还是龙与地下城的规则设定，玩过《博德之门》、《无冬之夜》单机版的玩家应该知道，这是一个庞大的世界体系，如何完美的将网游与之切合是一个不小的问题。游戏中无冬城的场景要比《魔兽世界》中暴风城的规模还要大上好几倍，仅凭这一点，小编就断言这是一款精品！

贝拉传说

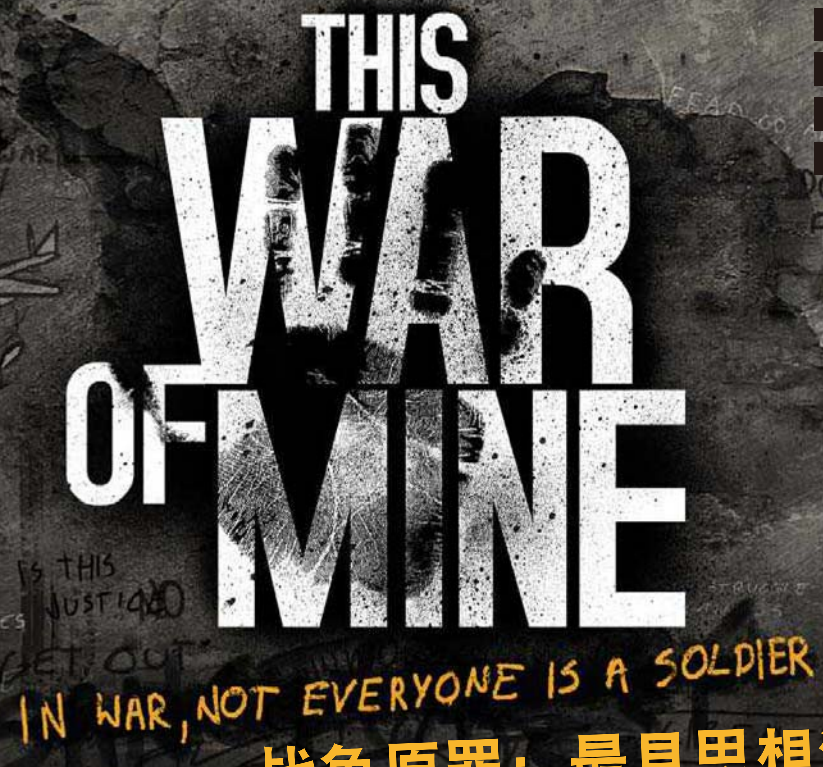
游戏类型	角色扮演
运营公司	蓝波万
游戏特征	萌系卡通

公羊 就角色创建来说，在市面上大部分游戏都是直接选择职业，然后捏脸什么的，而《贝拉传说》在创建角色这部分，与其他游戏有一些不同，对于新手玩家的“职业选择难”症状，贝拉传说就为玩家提供了一次适合职业测试，玩家可以点击测试，然后通过回答几道非常直接的问题，游戏会根据玩家的性格喜好来帮玩家决定适合的职业。但是这个测试也不算完全正确，本羊一颗鲁莽热血之心，却测得出法师！如果测试到不合适的职业，玩家也可以手动选择职业，这个小小的系统只是辅助选择，最终还是玩家根据自己的爱好来选择。

小玮 这款游戏可能很多玩家没有听说过，游戏的制作公司来自宝岛台湾。整体风格走的是日式的卡通风，从人物造型到坐骑品种都只能用“萌”字来形容。PK是游戏的主打系统，真人格斗同步动作捕捉让战斗变得更加真实，PK党们不妨来试试吧。值得一提的是，也许很多网游都有结婚系统，但有同性结婚的游戏绝对不多，本作就是其中之一，现在越来越推崇自由恋爱，这样的设定也在情理之中。

编：阿庆　　美：grass

游戏名称：这是我的战争
游戏类型：AVG
游戏开发：11 Bit Studios
发售日期：2014-11-14



战争原罪：最具思想深度之作

这是一款来自芬兰的游戏开发商11 Bit Studios制作的以战争为背景的2D横版冒险游戏。玩家扮演的不是士兵而是平民，你必须在战火连连的城市废墟中生存，还要寻找食物、武器、道具、零件等任何可以利用的物品。当然，除了你还有其他的幸存者，他们有的友善，有的邪恶，你可以选择帮助或者他们，也可以同他们交易物资，甚至能杀死并掠夺他们的资源，唯一限制玩家的只有心中的道德约束。如果你把这款游戏的主旨丢一边，这其实只是一款难度比较高的生存游戏，但恰巧你永远不会忘记游戏的主题，一个严肃而又让人心伤的主题，那就是——战争。

你会帮助他们吗？

制作材料

被坦克碾过的废墟

上手指南

游戏玩什么

玩家将操控多位战争中的幸存者，在已是废墟的城市中艰难生存，搜寻一切可用资源，发挥每个人最大的能力。遇到善良的人则互相帮助，遇到被战争扭曲心灵的恶徒也只能殊死一战！反正要让自己保证最低程度的温饱，拼尽全力也只是为了生存到战争结束的那一天。一句话，游戏的本质是策略生存，但和人性有着非常大的关联。

关于幸存者

游戏一开始，通常会有三名随机的幸存者在废墟中生存。通过重复新开游戏可以获得不同的组合，极少会有超过三人的情况。只有合理地利用幸存者的能力并尽全力保证他们的身体状况才能持续生存。幸存者各有特色，优缺点并重。后期还会有新的角色加入。

搜寻物资

游戏中，玩家必须每时每刻都要详细规划物资的搜集和使用。通常情况下，出现手掌型图标的就是可以获取的物资。如果是手握着的图标，则是偷窃，尽量避免。废墟楼房就

是幸存者的主营地，在这里获得的物资要尽量都拾取，而出去探索能获得多少物资则视角色背包容量而定。左键点击拿走一个物品，右键则可以批量拾取，还可以点 Grab all 全部拿走。很多物资不是你直接走过去就能拿到的，对于废墟堆和锁着的门来说最好使用铲子和开锁器一类的工具。这样有效率也不容易伤害到幸存者。你可以随时点击我们的物资查看整体情况，这对以后搜索物资的重点提供了参考。

建造和制造

要生存下去，必须依赖必要的设施和工具。基地里建造设施。点击就能查看设施功能和所需资源，设施还可以通过资源进行升级。会获得更多的功能。资源足够，选择设施后需要决定摆放在哪里，注意空间也是一个有限的资源。如果建造了制造设施，例如工具台，还可以点击查看进行制造，同样会显示制造物的作用和需要的资源。初期工作台制造撬棍铲子开锁器非常有用。

交换物资

有的时候，需要和其他人交换物资才能应付资源的匮乏。交换可以是有人来访，也可以主动出去寻找。左边是自己的物资，右边的是可以交易的物资。点击自己的物资可以查看对方是否想要。对不同的对象，物资有着不同的价值。点击自己的交易物和需要的东西。如果数量和物品让对方满意，就可以点击 Deal 成交了。

维持生存

食物是维持生存的必需品。利用炉具炉火加热食物能更好地解决温饱问题。做出来的食物可以点击让幸存者前去食用。食物很匮乏，千万不能浪费。同样，生病

回忆起了童年

了需要吃药。受伤了需要绷带。他人需要帮助时也可以选择有能力的幸存者前往。

夜晚计划

这也是生存的关键。当时间不可阻挡的入夜后，就要选择幸存者要进行的事件。可以选择一人外出搜索资源，他肩负着幸存者的未来，因此战斗力强、背包大的成员更有优势，可以携带工具出行，或者先探索，下次再根据情况携带必要工具，但注意背包的上限。一定要选择紧缺、价值高的物品，夜晚的探索是非常危险的，到处都是善恶不明的人。身手敏捷、小心谨慎，最后还是只有听天由命！探索完成赶在天亮前返回。你还能安排疲劳的成员睡眠——有床是最好的，或者让某位幸存者守夜。不管怎样，又活过了一天。虽然有着更残酷艰辛的未来在前方，但是无论什么都不能阻止求生的欲望！在战争中的废墟里，也应该有人性的闪光！

关于暗杀

触发暗杀需要你在敌人的身后或躲藏在隐匿点，任何武器都能触发，甚至是拳头。

当触发暗杀，敌人头上会出现一个橙色小刀标志，这时迅速点击标志就能暗杀。在隐匿点对敌人暗杀，很大几率都是秒杀的，用拳头都行。而在身后背刺，只有在不饥饿的情况下少数角色能秒杀敌人，其他人都要补上两刀，战五渣角色只能让敌人掉半血。另外推荐用斧子、撬棍、铁铲在隐匿点暗杀，效果和刀一样，但是动作要帅很多。

角色情绪

角色都是有情绪的，如果杀平民角色会有很强的负面心理，杀多了还会崩溃自杀，杀士兵则毫无压力，甚至还会心情愉快。在军事基地，杀了士兵有时也会心情低落，原因是在军营宿舍那里可以看到士兵的两封家书，其中谈到了家人和这场战争，不过让角色喝瓶酒睡一觉就好了。

放下武器……

开头攻略

既然是开头攻略，一般第一次玩会随机到两组人物，分别是厨子、跑得快、砍价姐或厨子、跑的快、15 格背包。2 组人各有各的好处。砍价姐和商人交易有加成，能换更多东西，而 15 格每次能多拿 3 组物品。第一天先把基地里不需要撬锁或挖废墟才能拿到的物资都捡起来，把工作台造起来，然后造撬棍和铁锹，然后把屋子里的物资都搜刮一遍，就可以度过第一个白天了。

www.dooland.com

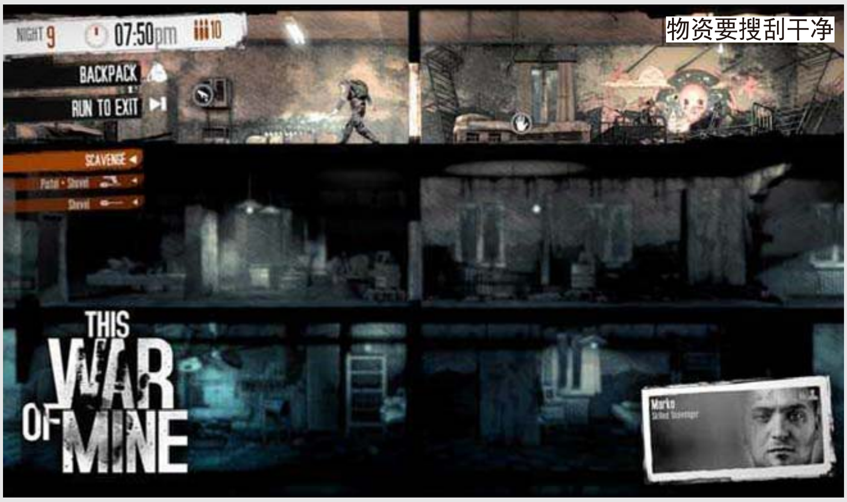
寂静小屋的老头老太，拿了他们的东西的话角色会沮丧，过两天再过去就会发现他俩都死了，所以不建议去寂静的小屋，去不去都一样，负罪感太重了，除非真的活不下去了。

地图简介一定要看，它会提示你需要带什么工具，有没有危险，能不能交易。如果你没看简介，第一次去就当探探路如果不看也可以只看底下的那些物资说明。（嘘，其实是字太多了小编懒得看……）

第一天和第二天晚上一般不会有人来抢劫（多周目第一天就会来人抢劫），第三天才会来强盗，所以除了出去探索的人，其他人都睡觉就行了。晚上出去探索要先去无人区，哪个角色背包格子多你就用哪个，第一次搜刮先别带任何东西，到地点之后把能去的地方都去一下，看看需不需要挖土或者撬门，然后带上材料和木头就可以回家了，下次来就带上工具挖土、撬锁撬门。

第二天你就要注意了，白天一定要把床造起来，物资足够也要把厨房给造了，先别做饭，等第3天再吃。晚上让一个人巡逻，保证物资不被抢，另一个睡觉，之后白天探索者睡觉，晚上守夜两班倒。物资优先拿医疗用品、酒、咖啡、烟，因为第三天商人就会来，准备好东西和他换材料。剩下如果还有格子，就拿材料和木头。

第三天算好物资把灶台造了并升级，材料不够就等商人来，没来晚上再探索，然后能让厨子做饭，2级灶台省水省料，都把饭吃了。如果商人要来十点半就会到，用砍价姐交易，没有随便用谁都行。算好造什么，



物资要搜刮干净

夜晚是最危险的时候

先造什么，需要多少材料，别换少了。晚上出去带点食物回来，别带多，吃多少带多少，其他全拿医疗用品，拿完了还是拿材料木头。这三天利用好，就有个好的开头，以后生存就容易得多。

最早两天，最晚四十几天会有队友加入，数学老头、爱心大妈直接拒绝，他俩实在是一点用没有，女律师也可拒绝，也没多大用，其他人都行。如果你的开局有15格背包，那就不要接收17格了，个人觉得15格比17格好用得多，推荐工匠（也叫手工大师，工程师）、升级基地、工作台、建造各种东西，需求材料会少很多，比如说需要30个零件15块木头，他只需要24个零件10块木头（基本维持在这个数量）。如果你开局是砍价姐，比较好的推荐队友是15格背包或者工匠。听说数学老头用捕鼠笼更效率，经过小编多周目测试，无明显效果，高数学得好就能抓老鼠？不科学！

实用技巧

开局谁都可以没有，但必须要有厨师，省水，省糖，而且厨师隐藏能力就是冷血，杀人很难情绪低落，是杀人流不错的屠夫选择。

拾荒的重点物资其实就那么几样，食物、药品、电子元件、基本就这三样。其他的零零碎碎带一点没问题。比如小编经常喜欢带烟草，因为烟草价值不错，商人来的时候可以换绷带。

建筑材料什么的，基本是在上门的商人那里换出来的，还有一部分才是没什么搜刮的时候带回来的。

撬门必须要有工具

还没到十天之前，基本可以不需要什么武装，当然铲子斧子放家里也是可以当防卫武器的。

三级工具台并不需要急着升，开局只要不是冬天，那么物资升级的第一个要点就是灶台，然后是二级工具。

食物够吃就行，两天吃一或两顿饭，所以一般通关时剩下的食物也不多，前中期保持二到五个肉和蔬菜都没问题，如果人数是单数，那么做一个双人份的饭，剩下一个人吃罐头是比较经济的方法。

在探索搜刮的时候，药品是时刻都需要拿走的，食物够用可以暂时不拿，空间有富裕，那么就可以开始拿建筑物资了。

电子元件看着没啥用，但后期升级工具台什么的，都非常需要，所以一定不能卖！因为这玩意很稀缺，，商人那也很难换到。

初期解决温饱后，最稳定的来钱渠道是酿酒，因为自己需要保证一定的药物储备，和商人交换物资的主力一般就会是酒，或是搜刮来的烟草。

大概十天左右，就可以买到老鼠笼子了，笼子放最底层，抓到老鼠的几率会比较高，这是较为稳定的肉食来源，也是后期供养出化肥的必需品。

收音机大概也是十多天左右出现，这时候每天要关注收音机里的消息，如果听到快进入冬季的时候，你需要办两件事，囤积柴火和水，冬季消耗柴火很多，为了保持基地温度，一般炉火添加四块以上的柴火是比较保险的，但同时，冬季不能收集雨水，只能用雪水放到灶台上化，但同样需要消耗柴火，所以冬季前囤积水也很有必要。

角色介绍

翻个底朝天

探索者回来了

不到万不得已不要杀人，除非是超市的强奸犯或者一些暴徒，还有在医院里不要当着别人的面搜刮物资，不然以后进医院就不能免费治疗了，而且里面的人还很容易产生敌意。

军营是可以交易到弹药、药品、食品的重要地点，你可以选择把军营屠了，一时爽快，物资也很多，但同时你就没有了稳定的交易弹药的地点。其实军营有大量的枪械和弹药，屠了其实也不错，看你自己的选择了。

冬天真的很难熬

物品原料列表

下面就游戏中出现的各种原料进行一个列表解析。希望对玩家获取和使用物品、耗材有一定的帮助作用。

生食物和蔬菜：生食物是基本食材，烹饪后更能解决饥饿问题。可以通过搜索、交易和陷阱获取。蔬菜属于高级食材，能够用来制作更好的食物。

开锁器：金属工厂制造获得，用来开启各种锁住的门和箱子。

木材和配件：木材是基本的建造原料，可以通过搜索和交易获取，消耗量中等。配件获取方式同材料，使用量比材料略少。

干净的水：维持生存的基本消耗品，生产活动中也需要消耗，可以通过搜索、雨水收集和交易获得。

电子配件：也是基本的建造原料，各种电子设备的必须品，后期消耗较多。

草药：用来制造药品和卷烟的植物。可以通过搜索、交易、种植获得。卷烟可以用来愉悦烟民。

珠宝：奢侈品，本身没有什么使用价值，但是往往有较高的交易价值。

绷带：受伤时使用可以稳定并恢复伤情，通过交易和制造获得。

酒：用来麻痹神经，减少悲伤的消耗品，有酒瘾的人也需要它。

书籍：可以作为燃料，也能愉悦某些角色的心情，通过搜索和交易获得。

酒精和药品：酒精通过交易和蒸馏获得，制造绷带的原料。药品是治疗疾病的消耗品。

这里还是别来，太难受了

子弹夹、火药：通过搜索和交易获得，可以用来制造子弹。

武器、防具零件：用来制造武器和防弹背心，是战斗获胜的保障。

琴弦：用来制造吉他，能够有效提升士气。

咖啡：通过搜索和交易获得，咖啡上瘾的人需要它。

糖：获得方式同上，这是用来制造酒的原料。

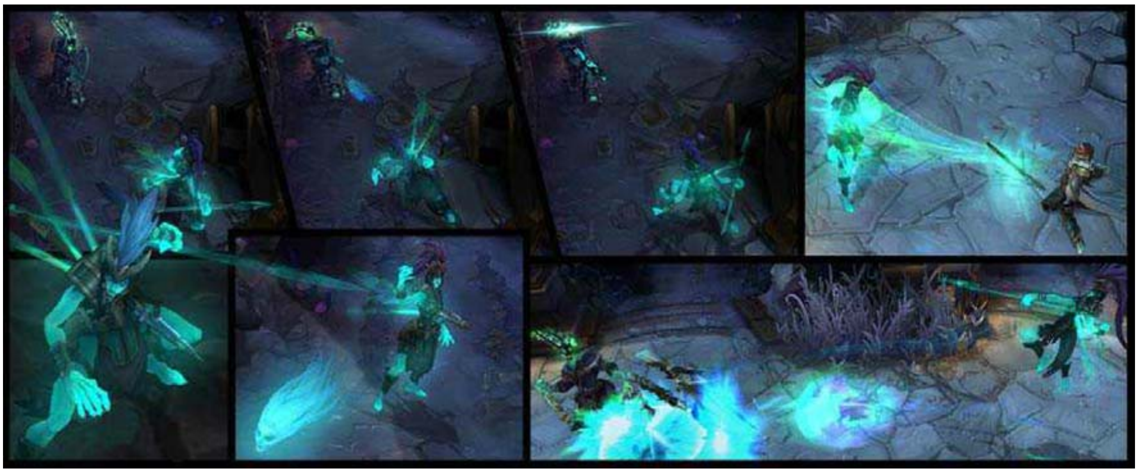
●文：无月白狼　●编：公羊　●美：grass

复仇之矛——卡莉丝塔

我们的憎恨，在冰冷地燃烧着

基本属性

生命值：517.76+83/ 级
生命回复：6+0.55/ 级
法力值：231.8+35/ 级
法力回复：6.3+0.4/ 级
射程：550
攻击力：55.46+2.97/ 级
攻击速度：0.648+3%/ 级
护甲：19.012+3.5/ 级
魔法抗性：30+0
移动速度：325



技能介绍

被动 - 战斗姿态

固有效果：卡莉斯塔无法取消自己的普通攻击，但是如果目标在被命中前失去了视野，普通攻击可能会出现未命中。

如果卡莉丝塔在普通攻击或者使用灵魂穿刺的过程中收到了移动指令，那么当她的攻击命中之后，卡莉丝塔会像目标方位跳跃一小段距离。战斗姿态跳跃的距离受到移动速度的影响，而且在向后跳跃的时候会提升 25% 的距离。

解析：这个技能分为两个部分，第一部分负面作用比较大。撇去失去视野普攻未命中的这一点不谈，ADC 前期攻击前摇较长，无法取消普通攻击有时可能就在关键的时候被控制技能限制住。而且，如果攻击敌方士兵时，如果血线判断失误，无法取消攻击，有可能补不到兵（还好有 E）。有时无法第一时间攻击自己想要攻击的目标。

第二部分，则是精通走砍玩家的福音。这个被动技能可以称为这个 adc 最为特色，最为核心的技能。除了躲避一些弹道狭小的非指向技能。这个可以跳跃一小段距离的技能可以在追杀和逃命时起到非常强力的作用。而也正因为这个技能的存在，复仇之矛注定是个依赖各种平 A 输出的英雄。

需要注意的是，由于复仇之矛被动向后跳跃可以跳的更远，虽然在被追杀时，这个技能很有用，但在不恰当的情况下使用，极有可能导致自己失去进攻目标 / 短时间无法参与进攻。

PS：做成攻击无法取消，不这样做，有可能会使第二部分跳跃的机制出现问题。不过配合新英雄的背景故事，也契合了她开弓没有回头箭，一心报仇的点。而失去视野时，可能造成 miss，应该是为了契合幽灵追杀紧追不舍的特点（参考新英雄追杀的 MV）。另外这一点，也使得用好 W 成为熟练使用这个 adc 的必要条件。

该技能出装推荐：

由于这个技能牵扯到两个关键属性：移动速度和攻击速度。

个人观点。没有必要因为攻击速度越快位移越频繁而将攻速提高到特别高的程度。因为攻速太快的话，你跳跃的时机就越短，越难把握（神马，你 APM500 ？当我没说）。而移动速度太快，跳

的距离越长。

这方面我推荐的装备是：附魔喧哗的攻速鞋。电刀（可在跳跃时提供充能，而且加移动速度相当多），吸血装可以选择破败，破败不但提供可观的攻速，在主动触发时，追杀和逃生配合被动更给力。

另外，卡莉丝塔在游戏开始时会拥有一个独一无二的道具，黑矛。

黑矛－主动效果：卡莉丝塔为友方英雄提供一分契约。如果友方英雄接受，那么这份契约会被消耗并且将二者绑定在一起，目标会在剩余的游戏时间内变成“契约者”。卡莉丝塔需要契约者才能使用灵魂哨兵的灵魂印记以及命运的召唤。

解析：这个道具，通常绑定自己的辅助。不过也可以绑定中单或打野。这样在6级时，可以迅速将打野通过大招拉过来，扔出去，确保Gank成功率更大。但是，这样会丧失一定的线上优势。由于绑定比结婚更严格，绑定后，你的小伙伴就要跟你一辈子的。所以，尽量不要绑定那些网络不稳定的家伙，也不要绑定一些不良玩家。游戏前期你可以留着黑矛，感觉差不多了（升了W技能后），再把这个黑矛扔出去给你想绑定的人。

黑矛订立契约

Q-灵魂穿刺

射程：1450　法力消耗：50/55/60/65/70　冷却时间：8秒

主动效果：卡莉丝塔用力快速地丢出长矛，对第一个命中的敌人造成10/70/130/190/250+100%攻击力的物理伤害。

如果灵魂穿刺击杀了目标，那么长矛会继续向前飞行，将之前被击杀目标身上所有的灵魂粉碎效果传递给下一个命中的敌方目标。

解析：这个技能其实就是一个简单的非指向型技能，但有几个要点需要注意。由于该技能可以触发被动，所以可以在卡利斯塔无法通过普通攻击进行位移时，使用这个技能触发关键性的位移。你也可以用这个小技巧穿越比较薄的墙壁。

在对线期，你可以用这个技能刺穿残血的小兵，长矛会继续飞翔贯穿小兵身后的英雄。并且这个技巧可以保留灵魂粉碎效果，通过E技能消耗掉对方更多的血量。

技能的弹道其实很狭窄

技能释放效果

W-灵魂哨兵

射程：不详　法力消耗：全等级25点　冷却时间：30秒

被动效果：灵魂印记：如果卡莉丝塔与她的“誓约者”在1.5秒的时间内攻击同一目标，那么会造成12/14/16/18/20%目标最大生命值的额外伤害。这个效果对同一目标每8秒最多生效一次。在攻击小兵和野怪的时候，最多造成100/125/150/175/200点额外伤害。

主动效果：卡莉丝塔指示自己的灵魂哨兵，让它去侦查附近的区域。这个灵魂哨兵会淹着一条线来回巡逻七次，提供其前方锥形范围的视野，但是在面对来自后方的伤害时非常脆弱。如果灵魂哨兵发现了一个英雄，它会发出尖叫并且在接下来的四秒跟踪目标，在持续的时间内暴露他们的视野。

卡莉丝塔每60/55/50/45/40秒可以储存一个灵魂哨兵，最多储存两层。

W被动联手进攻，会造成巨额伤害

解析：技能的主动效果可以减轻辅助眼位的压力，勘测对方打野的动向。也可以在与对方adc缠斗时，有效的防止对方adc躲进草丛使你迷失视野的战斗方法。只是需要注意的是，你释放出的小幽灵，只有在前面的三角区才能提供视野（类似盟军敢死队）。

这个技能的被动效果，不但可以在线上消耗对面大量体力（需要说明的是，辅助的这次攻击也会留下一层灵魂粉碎的效果），也可以在辅助与你达成默契时，更为快速的清理兵线，由于斩杀线提高，可以有效地保证卡利斯塔的补刀。由于卡利斯塔清线能力较弱，这可以说是一种补偿。通过这个技能击杀对方英雄，无论实际击杀者是谁，都会显示是卡利斯塔击杀。这样在一些特定时刻，辅助就不用担心自己的普攻会抢掉人头了。

通过 W 击杀的敌人，金币属于卡利斯塔

前进吧，小幽灵！

E- 灵魂粉碎

法力消耗：35 冷却时间：14/12.5/11/9.5/8 秒

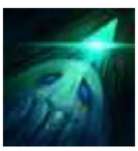
被动效果：卡莉丝塔的普通攻击，灵魂穿刺以及灵魂印记的额外魔法伤害会撕碎目标，让长矛在目标体内停留 4 秒。卡莉丝塔留在目标体内的长矛层数并没有上限，但是在灵魂粉碎技能冷却的过程中，被动效果不可用。

主动效果：卡莉丝塔粉碎附近所有目标体内的长矛，造成 20/35/50/65/80+60% 攻击力的物理伤害，并且减速目标 20/25/30/35/40%，持续 2 秒。目标体内的额外长矛会提升灵魂粉碎的伤害，每个长矛最多能够造成 20/25/30/35/40% 的额外伤害，每个长矛造成的总物理伤害为 4/8.75/15/22.75/32+12/16/20/24/28% 攻击力。

如果灵魂粉碎击杀了目标，那么冷却时间将会重置。

解析：该技能的使用技巧就是利用这个技能的重置机制，在介绍 Q 之后，我们不妨简单介绍一下卡利斯塔的线上消耗连招，卡利斯塔普通攻击敌方英雄身前小兵，然后用 Q 刺穿这个小兵，命中敌方英雄，然后普攻这个英雄 1 到 2 次，跳走，切换目标普通攻击另一个残血小兵（血多的话辅助也跟着普通攻击一次）。然后释放 E 技能，击杀残血小兵，并对敌方英雄造成伤害减速重置 E 技能。

由于 E 技能在冷却时，被动会失效。所以尽量不要让它进入冷却。另外，由于叠加的矛无上限，所以在参加大龙小龙争夺战时，足够的矛叠加起来，将有高于惩戒伤害的斩杀效果。熟悉 E 的伤害后，对于抢龙将有极大的帮助（己方打野惩戒 + 卡利斯塔高额 E 伤害二连），对面基本别想在己方手里抢到龙。



R- 命运的召唤

法力消耗：100 冷却时间：90/75/60 秒

主动效果：卡莉丝塔将“契约者”拉到自己的身边，使得这个英雄无法被选中，并且无法使用自己的技能持续 4 秒。卡莉丝塔必须与目标在 1200 范围内才能够使用此技能。

在命运的召唤期间，卡莉丝塔的“契约者”可以右键点击目标进行冲刺，碰撞到第一个目标后会停下来，击飞附近所有的敌人并且将其击退到此英雄的最大普攻射程上。

解析：这个招式非常灵活，虽然没有伤害，但能救命。你可以利用这个招式在自己危险时来召唤远方的辅助到自己身边，击飞敌人保护自己。

辅助，劫来啦，上虚弱！

辅助，我被大树绑住啦，顶飞他！

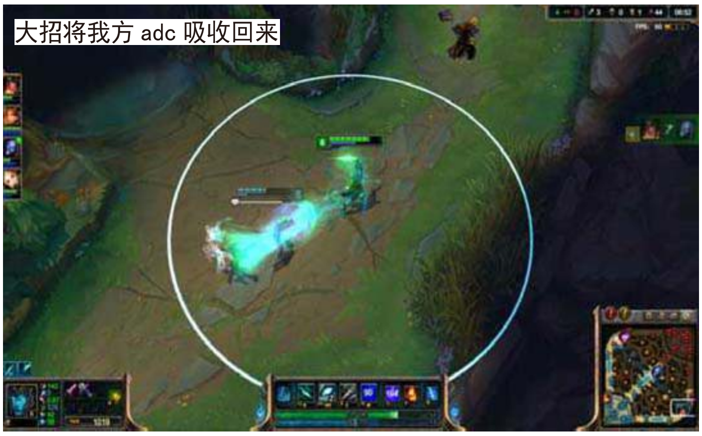
辅助，我被凯特琳瞄准啦，帮我挡子弹……哎，辅助不来挡！

（顺便一提，这个技能是由灵魂绑定者自己选择出现方向的，只有在 4S 内不选择出来时，才会向卡利斯塔面对的方向冲出）

在对线时，你也可以在被对方打野抓住时，自己跑回塔下，然后开启大招拯救被卖掉的辅助。当然，毫无疑问，这个技能是开团神技。

你不用担心远程辅助开大被扔出去后，会被卖掉。因为在击飞敌人的同时，你的辅助出现的位置等于敌人被击飞的位置加上他自己的最大攻击距离。

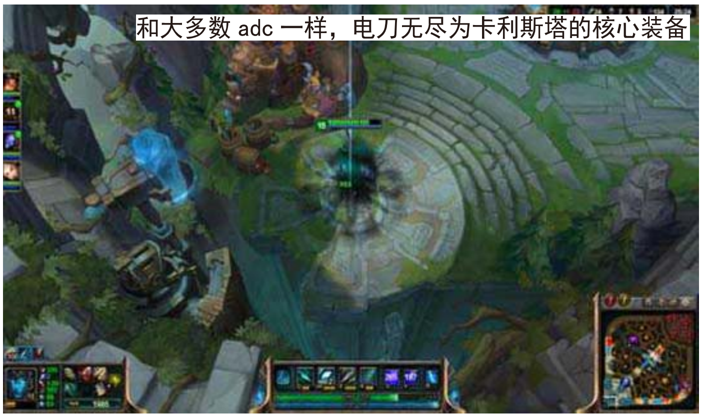
大招将队友丢出效果


大招将我方 adc 吸收回来

出装推荐

adc 常用套装：无尽，电刀，轻语，饮血 or 破败，水银刀 or 复活甲 or 女妖面纱，攻速鞋附魔喧哗。

次选装备：卢安娜的飓风（可以给三个角色同时叠加被动），大冰锤（进一步风筝对手），黑切（配合轻语，进一步提高 E 的伤害，并且提供不错的冷却缩减属性），三相（提高走 A 能力，不过法强属性很浪费，而且耀光属性利用率并不算特别高，价格贵，提升效果并不大。最主要的是小冰锤的作用）灵风（有着韧性属性，



和大多数 adc 一样，电刀无尽为卡利斯塔的核心装备

神装截图留念

卡利斯塔是个跳跳的 ADC

且有着不错的冷却缩减和攻速 / 移动速度加成，问题是电刀和红叉的暴击属性明显更适合 adc）

配合篇

卡利斯塔和大部分主流辅助都有着不错的配合，下文就简单介绍几个适合与卡利斯塔成为搭档的辅助。

肉盾类辅助：布隆，锤石，曙光女神，熔岩巨兽

布隆与卡利斯塔有着相当不错的配合，布隆的减速类技能以及自身被动，配合卡利斯塔的技能机制，可以达到很强的消耗以及风筝对手的效果。而布隆很多时候缺少向敌方突进的技能，在这一方面，卡利斯塔的 R 可以帮助布隆突进到对方军团之内，双击飞也能最大程度地控制战场。而布隆自身的 W 技能也可以在危机时突进回来。

锤石的控制技能配合卡利斯塔的 R 击飞效果可以更精准的命中对手，在锤石进场交完技能开大后，卡利斯塔也可以用 R 将锤石拉回来。两人的技能在下路如果配合完美，可以达到互相保护的作用。而同属于平 A 系的锤石，方便了卡利斯塔 W 技能被动的触发。这对暗影岛组合有着浓郁的黑暗风格。相信在不久将出现较为成熟的套路。

曙光女神，蕾欧娜有着不错的控制技能和突进技能。而且两人在同时进攻一个角色时，技能上的相互增强会造成相当强力的消耗。蕾欧娜在开启 W 后也是坚硬无比，卡利斯塔可以在蕾欧娜的 W 效果结束后，将其暂时拉回，然后在她技能 CD 后，再次开启 W 突进到敌营之中。光与影的配合，十分自然，也十分完美。

熔岩巨兽与卡利斯塔双击飞的配置，几乎可以在均势团战时，让敌人感到绝望。但在其他一些方面，两人配合并不是太好。

暴力控制类辅助：潘森，安妮，莫甘娜

潘森虽然有着较为出色的突进技能，但突进距离可以说是硬伤，而以 R 大招封路后，有时候很容易将自己送掉。卡利斯塔大招的存在，相对完美的解决了这个问题。同为战士一族，同样会投掷长矛。人类与亡灵最为强悍的战士。希望看到两人默契的合作。

安妮是个非常依赖闪现的英雄。因为她的腿有点短。卡利斯塔可以用大招让她在缺少闪现时，仍然有着强悍的开团能力。而且安妮有着超越卡利斯塔的逆天攻击范围。在线上配合卡利斯塔的 W 被动，能经常性的消耗对手。

莫甘娜与安妮相同，都是腿很短的英雄，除了大招上的配合，莫甘娜的 E 也是可以帮助卡利斯塔一直灵活的运动，免受控制的关键。或许他们两人可以算上不错的女鬼组合吧。

恢复类辅助：索拉卡，风女，娜美

索拉卡在改版后，需要消耗自己的生命值来为队友提供血量恢复。而 W 的施法距离又相当的近，作为战地军医，很可能要在前线给即将阵亡的队友加血，然而索拉卡要面对的问题就是，自己嘲讽度爆表，自己残血更是不好走脱。在这一方面，卡利斯塔可以更好地保护这个辅助，关键时刻，也可以将她召回，为自己恢复体力。

风女和娜美

这两个角色，除了一定的回复能力，还有着增加队友移动速度的能力，这在前期可以一定程度上增加卡利斯塔被动的跳跃距离，使其更加灵活。而两人大招分割战场以及保护 adc 的能力也相当充足。

非辅助可配合英雄：亚索，盲僧等。

卡利斯塔的大招可以配合亚索打出可怕的 Combo 这自不必多讲。亚索技能即为普攻的机制，也与卡利斯塔的 W 有着近乎完美的配合。这算是强力组合之一，只是这样做，卡利斯塔将丧失掉线上的一部分压制能力。

灵活的盲僧，则可以在与卡利斯塔的配合中更上一层楼，利用短暂的击飞，精确地以 Q 起手，完成 Combo。

新英雄的出现，相信将有相当很多战术将被开发出来，这一篇小小的文章也无法将所有配合列举出来。更多的组合，就让聪明的读者自己来开发吧！最后祝各位游戏愉快。

这个角度使用 Q 技能能够隔山打牛

亚太 OTT 峰会动视云分论坛专场

格来云游戏——引领新的游戏潮流

●编：阿庆　●美：grass

动视云分论坛专场

NV 总监何犹卿分析了云游戏

育碧，运动加加，赛我

云游戏将影响整个业界

2014 年亚太 OTT 峰会动视云分论坛专场于 11 月 10 日下午 2 点在上海国际会议中心准时举行。2014 年亚太 OTT 峰会动视云分论坛专场主题为“宽带中国——云游戏创造无限可能”。动视云科技在本次峰会上，推出了结合“云技术 + 游戏”的格来云游戏。

动视云科技是国内新兴的云计算科技公司，成立于 2014 年 1 月，成立之初即获得 A 股上市公司朗玛信息投资。核心团队长期从事基于互动视频的云游戏平台开发、运营工作，是国内该领域的顶尖团队，掌握虚拟化、音视频编解码等核心技术，已与 NVIDIA、Intel 开展密切的技术合作，并与电信及广电运营商有丰富的合作经验。

在峰会上，动视云科技 CEO 张鹤翔作了“格来云游戏——助力数字家庭娱乐”的演讲，并在现场发布了格来云游戏。张总表示：希望云游戏能够在电视屏上找到突破口，本地游戏占最大的份额，云游戏也会占一席之地，因为这项技术非常独特。从业界的趋势来看，游戏是一种媒体，和音乐、视频都有相似的地方，在过去这些年，随着宽带发展，视频已经逐渐转向了完全在线观看的模式，以前看影视剧是买盗版光碟，之后是下载视频文件，到现在看电影、电视剧已经完全在线了。带宽发展到了一定阶段，玩游戏也更加便捷，买一个游戏，然后下载游戏的数字版即可。

据张总介绍，云游戏具有以下几个方面的优势，便捷无需等待、云端升级、跨终端云端存档、跨平台游戏、多人联机，而云游戏面临的挑战主要有宽带延迟、线性成本、增强业界认识和厂商支持。格来云游戏的技术主要包括把画面和操控的延迟降至极低，日后也将支持更多的游戏和种类。具体来讲就是联合硬件、宽带厂商，将延迟最小化。

动视云 CEO 张鹤翔作了精彩演讲

最优秀的用户体验

本次动视云发布的格来云游戏软件，是一款带给用户无限惊喜的安卓智能电视 APP，本体只有 10MB 的容量。用户下载安装到电视机顶盒，连接手柄后即可在电视上畅玩各种仅能在高端 PC 或游戏主机运行的大型 3D 游戏，免下载免安装，精品游戏内容低门槛体验，只要网络流畅，精美的画面（720P）、流畅的游戏体验完全不是问题，未来还将逐步覆盖手机、PAD、PC 等智能终端。

目前，不管是哪个行业都需要用户体验，来证明其自身的价值。大家都知道现在动辄 30GB 的大型游戏，都需要很大的存储空间来放置游戏，而云游戏是在云端运行的，游戏通过一种视频压缩技术从终端向客户端传输，大大降低了用户玩游戏的门槛。

格来云游戏在云计算的基础上加强了云游戏的优化和提升用户的体验，丰富游戏内容和玩法，打造一个有生命力的互联网产品。通过一个手柄和一个百元机顶盒就可以在自己家的电视机上玩各种高清大型游戏。只要安装格来云游戏 APP，海量高清游戏直接玩，超震撼的游戏画面体验，众多游戏支持多人对战，一个设备接多个手柄玩，并且突破容量限制，低配置终端上也可以很流畅地玩大型游戏。游戏和存档都储存在云端，切断了对手作弊的根源，实现了真正的公平。

这种云端计算、终端视频播放的实现方式，可以很好地解决游戏盗版和破解问题，更能保护游戏厂商的利益。另外，云游戏平台本身不会给游戏厂商等带来任何额外的对接工作量和改造成本，通过动视云的技术可以实现无缝对接。格来云游戏已经得到众多游戏厂商的高度认可，并且也成为了合作伙伴，这对游戏内容品质有了极大的保障。此次格来云游戏平台推出了数款经典游戏，其中有《极品飞车 18》、《街霸 4》、《雷曼传奇》等。这些游戏都是实习大厂的经典之作，此次移师电视大屏幕，会给用户带来更加完美的游戏体验。

云端存档，永不丢失

众多游戏助阵

利于宽带运营商发展

最近几年，虽然在国家宽带战略下，运营商宽带提速很快，但用户主动提升宽带网速的意愿并不强烈，原因是用户认为自己对带宽利用率并不高。而云游戏需要 5M-8M 的基础带宽和 10M 左右的理想带宽，利于运营商带宽增值业务的开展，且有望成为推动运营商带宽用户快速发展的一个利器。

而格来云游戏已经与多家宽带运营商达成合作。让云游戏的质量更加有保障、并且把延迟降至几十毫秒以内，基本上不会影响用户玩游戏的操作体验。进而使用户、运营商、格来云游戏三方都达到共赢的目的。目前，云游戏是见证全球游戏行业的一场革命，这场革命也将带领业界发展出一种新型的游戏方式。

现场体验格来云游戏

●编：小玮　　●美：grass

心动腾讯《仙侠道》手游联合发布会：有梦想，就是任性

11月24日下午，心动游戏和腾讯在位于上海市闸北区的心动公司总部联合举办了《仙侠道》手游发布会，心动CEO黄一孟、《仙侠道》主策划叶斌、腾讯游戏朴彦丽共同登台亮相，向到场的包括Gamelook、游戏多等众多媒体在内的到访嘉宾展示了一款“并不一定赚钱的大作”。整个发布会并没有高科技的表演环节，也没有虚假浮夸的山呼海啸般的掌声，有的只是一群抱着赤诚之心的游戏人，向大家介绍《仙侠道》，介绍一款真正被自己认可的好游戏。就如此次《仙侠道》对外公布的宣传语一样——一念成魔。为了一个念头，一份作为游戏人的执着，可以不管不顾，全心全意，如痴如魔。

24日下午上海的天气并不是很好，自上午开始，在上海冬季很少见到的大雨配合狂风就声势十足得大家都以为是谁又在渡劫。然而到下午4点，肆虐了一天的雨却突然温柔得似初春莹露，配合着挂在心动游戏所在园区内天桥上新绿色的大幅《仙侠道》海报，透着那么一股“千军鼓噪当听潮，煞面入室请茶馨”的淡然。在心动游戏的正门，巨大的张辛苑海报签名墙迎接着所有访客的到来，与会者在登记后纷纷在张辛苑“身上”签名，不多时，白衣翩翩的张辛苑身上已经盖满了各界媒体大佬们的戳儿，最终，那张迷倒万千男生的粉嫩小脸上，也惨遭涂戮，成了到访盛况的陪衬。

CEO黄一孟：《神仙道》是最成功也是最失败的产品

发布会的一开始，出乎大家意料的是，身兼主持人一职的心动游戏CEO黄一孟并没有一开始就向大家说《仙侠道》的事情，而是先说了心动此前最成功的手游产品——《神仙道》。总所周知，《神仙道》是一款可以被视为中国手游里程碑的产品：丰富的系统、持续的更新、有克制的运营活动、推出三年多还仍然在畅销榜前二十，甚至今年依然能达到日流水1000万的首页神话。同时，《神仙道》还奠定了手游的交互及UI设计的基准，迄今为止大家在无数手游上见到的任务引导和界面弹出框都出自这款产品。不过黄一孟却仍心存不满，觉得“《神仙道》是最成功也是最失败的产品”——相当于页游的移植、安卓移植迟缓、兼容性差、推广上的失败。也因此，此次《仙侠道》的手游版，并不是页游《仙侠道》的移植，甚至在游戏的剧情和内容上，手游《仙侠道》和页游《仙侠道》完成是两个不同的产品。这一信息让所有到场的媒体都大吃一惊，放弃简单的现有移植，而是改为全新开发一个游戏，这种吃力不讨好的事情在其他厂家身上绝对无法见到，黄一孟的第一段讲话，就给了众媒体一记让人惊诧不已的直拳。

《仙侠道》：我们选了四条“最难的路”

放弃便捷的成功方法，故意为自己铺设最难的道路，只为了一种作为游戏人的执着。黄一孟在向大家介绍了游戏移植走的“难路”之后，又向大家介绍了《仙侠道》在其他方面选择的“最难的路”——在游戏 IP 上，不跟风画重金买 IP，不投机讨巧蹭 IP，而是老老实实打造自己的原创 IP；在游戏体验上，坚持放弃时下人人必备的“自动战斗”功能，近乎偏执地要求玩家能够手动参与所有的战斗，让玩家体验最纯粹的 RPG 操作；《仙侠道》的一切设定似乎都背离眼下游戏的商业化和收益性，而是纯粹地为了让玩家体验到优秀的剧情和传统的 RPG 体验，就如黄一孟在演讲中最为震撼人的一句话一样：我们的宗旨，是让玩家感动，而不是冲动。

制作人叶斌：源自心底最初的梦想

“我非常喜欢九把刀的《功夫》，便在心理就有了一个大侠梦”，叶斌直言不讳说出心底的小梦想，正是因为这个梦想，他仍然选择去做看似不符合国际潮流的仙侠题材游戏。《仙侠道》还与其他 RPG 游戏最大不同之处在于有感人的剧情。在为《仙侠道》创作故事塑造角色煞费苦心时，叶斌以身边好友为原型做成了游戏角色。千万玩家熟悉的“义峰”、“黄一孟”、“戴云杰”等游戏主角其实就是心动游戏的成员。另外，汲取了《神仙道》手游版的教训，本次《仙侠道》手机版专门为手机玩家设计。《仙侠道》手游可以说是一款全新的游戏。不仅是全新的故事，全新的角色，连灵宠系统、魂侍系统也进行了的大幅改变。即使是《仙侠道》页游版的老玩家进入手游《仙侠道》，也得重新学习一遍游戏的操作方法，并为全新的剧情而惊叹。

腾讯朴彦丽：选择《仙侠道》和心动，就是因为看重他们的专业

在第三阶段的来宾提问环节中，当有媒体问到腾讯“心动和以往腾讯接触的公司有何不同”时，腾讯官方代表腾讯游戏商务部副总经理朴彦丽向大家回忆了一开始签约《仙侠道》时的情景——4 月接触《仙侠道》这款产品，同月确认签约事宜，然后双方的团队就游戏内容进行了长达 8 个月的深入研究和修改。腾讯游戏非常认可心动游戏追求卓越品质的理念，双方都认同产品走精品化路线。也就在这样的磨合过程中，腾讯欣赏心动对游戏内容的执着，心动敬佩腾讯对品质的严格，两家一拍即合，共同为推出这款好产品而继续努力，不盲从于市场，不低头于收益。这也是为什么黄一孟一再强调：我们选择了腾讯作为合作伙伴，因为他们是最能体现这款产品价值的企业。

尾声：我们就是这么任性

发布会尾声，黄一孟以“原创 IP”，“经典玩法”，“不坑爹的系统”，“追求极致的品质”，这几个词言简意赅地总结了制作《仙侠道》的精髓，并十分坚定自己做游戏的态度“我们选择了最难走的道路，只为做出心中的好游戏，就是这么任性！”

可爱Q版天使之恋OL
新版“伴着植树”上线
天使之恋 ONLINE
伴着植树